

VAD VAGY VADÁSZ?

F-16 FIGHTING FALCON
F/A-18 HORNET
NO RESPECT

NIX UGRIBUGRI!

CROC, ASTERIX, SMURFS

576 SPORTVARÁZS

NHL '98
ROLAND GARROS
PETE SAMPRAS TENNIS

ECTS 97
BESZÁMOLÓ

DARK EARTH

"SZÉP ÚJ VILÁG" - MESESZÉP KALANDJÁTÉK A POKOLIAN RONDA JÖVŐBEN

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

ЛАТЭКОВ

Forma în Alături de

[illegible]

	Page #	Alcids #
EP2000 EVOLUTION	11900	
MONGYAR LEARNASGAL		
EP2000 TACTICOM	5000	
MONGYAR LEARNASGAL		
EIGHT BALL DELIRE	2000	
EPASER TURNABOUT	11900	0000
EVOLUTION - CIVILIZATION II DATA	4000	
EXTRACTORS	3000	
EXTREME ASSAULT	3000	
EXTREME CHIEFS	3000	
EXTREME GAMES	7000	
EXTREME HIKE OF TROND	2000	
EXTREME VELOCITY COMPILATION	11000	
FAHAD LINDGREN		
-4TF		
-EP2000		
F177A	2000	
IF F14 FLEET DEFENDER & SCORING	4000	
IF F15 STRIKE EAGLE III	5000	
F16 FIGHTING FALCON	5000	
F16 HORNET VS.0	11900	
F22 LIGHTNING II	10000	
FADE TO BLACK	4000	
FAST ATTACK	3000	
FATAL RACING	5000	
IF FIELDS OF GLORY	4000	
FIFA 96 CLASSIC	3000	7000
FIFA 97	4000	
FIFA SOCCER CLASSIC	4000	
IF FLASHBACK	3000	
IF FLIGHT UNLIMITED	11000	
FLYING CORPS	4000	
IF FOOTBALL GILBY	2000	
FOOTBALL LIMITED	3000	
FORK IN THE ROAD	5000	0000
FORMULA 1 / 2001	12000	0000
IF FORMULA 1 GP	4000	
FORMULA 1 GP 2	5000	
MONGYAR LEARNASGAL		
FORMULA KARTS	11900	
FORUMSTEN	1000	
FRESH PHOENIX	4000	3000
FRONT LINES		
IF FULL THROTTLE	4000	
FURN PACK	2000	
FURN PACK 2	2000	
G-4000	7000	4000
GEAR HEADS	4000	
GLORIANA	12000	
IF GRAND PRIX MANAGER	4000	
GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12000	0000
GREAT BATTLE 1	4000	2000
GREEN PANTAL DWAID TOUTOUT	2000	
GREEN IN CDS COMPILATION	2000	
GREEN IN CDS COMPILATION	0000	7000
GT RACING		
MONGYAR LEARNASGAL		
GUTS & GAITERS	0000	7000
MONGYAR LEARNASGAL		
HAWKINS AND	11900	
HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2	11000	7000
HELICOPTERS	7000	
HELLFIRE ZONE	0000	3000
HELP COMPLICATION	4000	
HERMETIC SHADOW OF SERPENT RIDERS		
HEROES OF NIGHT & MAGIC 2	11900	
HEROES OF NIGHT & MAGIC 2 MISSION DISK	5000	
HEROES OF THE 36TH	2000	
IF OCEANIE	14000	0000
HMBO	0000	
HOCK / LEGEND OF KYRANIDA	4000	
HUNTER HUNTED	0000	0000
IBLAZ ABRAMS	11900	0000
IBEA	4000	
IBEA COLLECTION	4000	
INDEPENDENCE DAY	2000	
INDIANAPOLIS 500	2000	
INDYCAR RACING 2	5000	
IF INTERNATIONAL ATHLETICS	11000	
IF INTERNATIONAL SOCCER	1000	
IF INTERNATIONAL TENNIS	1000	
INFERNO	0000	3000
IRON ASSAULT	7000	3000
IRON HELIX	3000	
ISHAR	2000	
JACK THE RIPPYR	0000	
JET FIGHTER	0000	0000
IF JIMMY WHITE SMOOKER	2000	
IF JOHNNY BACCOKATONE	3000	
JOURNEYMAN PROJECT	2000	
KID S KIT 4-7	0000	
KID S KIT 8-12	0000	
KINGS GUEST VI	4000	
KINGS TABLE	2000	
LABYRINTH OF TIME	0000	4000
IF LANDS OF LORE	4000	
LAST DENSITY	0000	3000
LAST EXPRESS	11000	0000
LAST RITES	7000	4000
LEGACY OF KAM		
LEGEND OF KYRANIDA	0000	
IF LEGEND OF KYRANIDA 2	4000	
IF LEGEND OF KYRANIDA 3	4000	
LEGISLURE SUIT LARRY7	0000	7000
IF LEWISINGS 30 ARGUMENT	4000	
IF LIRKS 206	2000	
LITTLE RED ADVENTURE CLASSIC	4000	
LODSTAR	4000	
LODERUNNER	3000	
LOMAX	0000	7000
LORDS OF MIDNIGHT	5000	
LORDS OF REALMS 2	11000	
LORDS OF REALMS 2 SIEGE PACK	4000	
IF LOST EDEN	4000	
IF LOTUS 3	1000	
MAGIC CARPET 2	11000	0000
MAGIC CARPET DATA	4000	
MAGIC THE GATHERING/ACCJAM	10000	4000
MANIAC SPORTS	3000	
MANIC KARTS	0000	3000
MASTER OF ORON II	11000	
MAXIMUM ROAD RACE	3000	
MEK	11000	
MEGA MAN X 3	11000	0000
MEGARACE 2	5000	
MICROCCAM	0000	0000
IF MONKEY ISLAND 1&2	4000	
MONOPOLY	5000	
MORTAL COIL	7000	3000
MORTAL KOMBAT 3	4000	
MOTO RACER	0000	
MURPHY'S INSIDE	7000	0000
MURPHY'S TREASURE ISLAND	0000	7000
NASCAR	3000	
NASCAR 2	10000	7000

	Page 34	Article #
BASCAR TRACK PACK	4880-	
NATO FIGHTERS	5390-	
W BARRY STRIDE	4030-	
BIA LIVE 97	5900-	6890-
NEED FOR SPEED 2	12590-	9990-
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4100-	
BNL 96 ALJASSIC	4300-	
BNL 97	5070-	6090-
W MIKE DANIELL W. CHAMPION	1100-	
LINE	1100-	7900-
NO RESPECT	9000-	
NOBODY	2900-	
OFFENSIVE	7900-	4090-
OLYMPIC GAMES	3000-	
OLYMPIC SOCCER 96	3800-	3990-
OUTPOST 2	4000-	
W OVERLOAD	4000-	
PACIFIC GENERAL	4000-	
PANICORA DIRECTIVE	11300-	7090-
PANZER DRAGON	11900-	7390-
PATRICIAN	6900-	3000-
PBA BOWLING	6000-	
PERFECT WEAPON	12200-	
PETE SAMPRAS 97 TENNIS	11950-	
PGA TOUR GOLF 486CLASSIC	4500-	
W PINBALL 2000	2900-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	7000-	
PYE MANIA 4 W/PEP	1500-	
W PIRATES GOLD	4000-	
POWER CORRUPTION & LIES	6000-	
POWER DRIVE	6000-	
POWER F1	3000-	6000-
PRINCE OF PERSIA 1-2	1000-	
PRINCE ARTIST	3000-	
PRISONER OF ICE	9000-	6000-
PRO PINBALL - THE WEB	7000-	
PRO PINBALL - TIMESHOCK	1800-	
W PUSH OVER	1500-	
PYROTECHNICA	6000-	3000-
Q.U.D.	9000-	4000-
QUAKE MISSION PACK 2	5000-	
W RAILROAD TYCOON DELUXE	4000-	
NAMA	9000-	7390-
RAPTOR	2300-	
NAYMAN	4000-	
W REBEL ASSAULT	4000-	
REBEL ASSAULT 2	4000-	
RED ALERT	11900-	
REDNICK RAMPAGE	11000-	
REPLD KASTELY	7400-	
RETROBUTION	3000-	
RETURN FIRE	9000-	4000-
W RIDDLE OF MASTER LU	9000-	3300-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	5000-	
RISE OF ROBOTS	7000-	
W RISE OF TITANI	3000-	
RISK	5000-	
ROAD RASH	9000-	
ROAD WARRIORS	2800-	
ROLAND GAUGE FRENCH OPEN	11800-	
ROLLING STONES - VOODOO LON	7000-	3000-
SAGA OF ACES COLLECTION	9000-	
W SAM & MAX HIT THE ROAD	4000-	
SCARAB	12900-	7000-
SCHROEDER	11590-	7590-
W SCREAMER	4000-	
SCREAMER 2	9000-	
SEA LEGENDS	9000-	
SEAL TEAM	1000-	
SEA RALLY CHAMPIONSHIP	11000-	
SENSIBLE GOLF	9000-	3000-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	5500-	4090-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO 96	5900-	
SHAMARA	3500-	
W SHIRLEY HOLMES LOST FILES	3000-	
SHERLOCK	9000-	3300-
SHOCK WAVE ASSAULT	11000-	3300-
SHRAK / WAVE DATA	6000-	
SILENT SILENT	4000-	
SILENT THUNDER	9000-	
SILVERBLAD	9000-	2000-
W SIM CITY	4000-	
SIM CITY	11000-	
SIM PARK	5000-	
W SLEEPWALKER	1000-	
SLIPSTREAM 5000	6500-	3990-
SMURFS	9990-	
SONIC & KNUCKLES	9990-	
SPACE HULK 2 CLASSIC	4500-	
SPACE QUEST V1	9990-	
SPEED HASTE	9990-	4590-
SPEEDSTER	9000-	7000-
SPILLCASTING PARTY PAK	7900-	3090-
SPECTRE VR	9000-	2000-
SPUD	9000-	4000-
STAR BALL	3000-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11000-	7900-
STAR CRUSAID	6000-	3000-
STAR TREK FINAL UNITY	9000-	
STAR TREK GENERATIONS	12000-	6000-
STARLORD	2000-	
STEEL PANTHERS II	9000-	7500-
STORM	3000-	
W STREET FIGHTER 2	3000-	
STRIPE	10900-	4050-
STRIKE COMMANDER	4500-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4900-	
SUPER RUBI	5000-	
W SUPER CARS INTERNATIONAL	2000-	
SUPER KARTS	6000-	4000-
SUPER PUZZLE FIGHTER II	4000-	
SUPER SIO PRO	6000-	
SYNDICATE PLUS CLASSIC	2000-	
SYNDICATE WARS	10990-	4000-
SYSTEM SHOCK	7000-	
TEMPTATION COLLECTION	8000-	
TEH PIN AWL	9000-	
TERMINAL VELOCITY	2000-	
THE DIG	4000-	
THEME HOSPITAL	4000-	
THEME PARK CLASSIC	4900-	
THEORDER	7000-	3000-
THIS MEANS WAR	6000-	4000-
THOMAS TANK ENGINE	3000-	
W THUNDER HAWK 2	3000-	
THUNDER HAWK 2	7000-	
W THE FIGHTER COLLECTOR CD	4900-	
TIGERHUNT	11000-	7900-
W TILT	4000-	
TIME COMMANDO	11000-	4000-
TIME GATE	5000-	3000-
WATAY LERASSAL	9000-	
W TITAN CAPTURE OUT OF TIME	9000-	7990-
TOMB RAIDER	3900-	6890-
TOMKA CONSTRUCTION	9000-	
TOP 100 WINDOWS VOL II	1900-	

	Foggy air	Acidic air
IV TOP GUN	4000	
TOUCHE ADF. OF 5TH METER	9000	4000
MAGYAR LEJÁRSÁL		
TRACZ ATTACK	4000	3000
IV TRANSPORT TYCOON		
TUNELAND	9000	7000
TUNNEL 01	9000	4000
MAGYAR LEJÁRSÁL		
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	9000	7000
IV UFO ENEMY UNKNOWN	4000	
ULTIMATE 3	4000	
ULTIMATE 4	4000	
ULTIMATE 5	4000	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11000	
ULTIMATE SOCCER ENCYCLOPEDIA	9000	4000
UNIVERSE	4000	
US MARINE FIGHTERS	5000	
US NAVY FIGHTERS CLASSIC	4000	
VIKING CONQUEST	7000	
VIRTUA COP	11000	
VIRTUA FIGHTER 2	4000	
VIRTUAL KARDS	3000	
VIRTUAL SNOOKER	9000	4000
VODOO KID	9000	
WACKY WHEELS	1000	
WAR COLLEGE	9000	
WAR COMMAND EXPLOSION	2000	
WARCRAFT 2 DELUXE	11000	
WARHAMMER	9000	7000
WARLORDS 3	11000	
WARPLANES	7000	4000
WE ALL NEED EXTRA SPEED	7000	
WETLANDS	3000	
WHERE IS WALLY	4000	
WHITE LINE COLLECTION	8000	4000
IV WING COMMANDER	2000	
WING COMMANDER III	4000	
WING COMMANDER IV	9000	
MAGYAR LEJÁRSÁL		
IV WIPEDOUT ARGENTINE	4000	
WIZARDRY GOLD	11000	7000
IV WIZKID	1000	
WOLF	3000	
WOLFPACK	4000	
WORLD RALLY FEVER	8000	4000
WORLD WIDE SOCCER	11000	
WORMS UNITED	4000	
X COM APOCALYPSE UFO 3	12000	
IV X COM TERROR FROM DEEP	4000	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9000	6000
YAWTY	1000	3000
YODA STORIES	4000	4000
ZEPPELIN	6000	3000
ZOMB RAINDS	6000	3000
ZOO	1000	
ZOO	1000	

1 + 5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1000-
BLUES BROTHERS	1000-
BOMBUZAL	1000-
GRAND PRIX CIRCUIT	1000-

1 + 50 JÁTÉK

	Fogy. ár	Aktív ár
F16 STRIKE EAGLE	3999 -	1999 -
F19 STEALTH FIGHTER	2000 -	1000 -
GUNSHIP	2050 -	1000 -
KNIGHTS OF SKY	3999 -	1000 -
M1 TANK PLATOON	3999 -	1999 -
SPECIAL FORCES	3999 -	1999 -
SUPER TETRIS	3999 -	1999 -

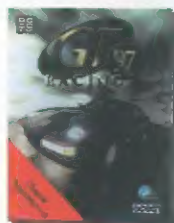
PC 3.5" LEMEZEK

JÁTÉKOK

	Foggy Air	Acetate Air
ALADDIN	4999	2999
BATTLE ISLE DATA	3999	2999
BREAKTHRU	3099	2999
COMANCHE	7099	2999
COMANCHE MISSION DISK 1	2999	
COMANCHE	3999	2999
DIAMONDSGATE	6099	2999
DARKEN	3099	2999
DESERT STRIKE	3099	2999
DREAMWEEB	2999	
EL FISH	3999	3999
F14 FLEET DEFENDER SCENARIO	3999	2999
FLIGHT SIMULATOR TOODL KIT	2999	
FREE DC	4499	2999
GUILTY	3999	2999
GLORYING 2000	4999	2999
IMPERIUM PURSUITS X WING DATA	4999	2999
INFERNO	4999	2999
INHERIT THE EARTH	4999	2999
JAGGED ALLIANCE	8999	2999
JUNGLE BOOK	4999	2999
LEGEND OF KYRRANDIA 2 HAND OF FATE	3999	2999
LION KING	4999	2999
MIDWINTER	2499	2999
MIDWINTER II	2499	2999
PARASOLING	2999	2999
PATRICIAN	4999	2999
PATRIOT	4999	2999
PEPPER 3 ADVENTURE	2999	
PINBALL DREAMS 2	3099	2999
PIZZA TYCOON	4999	2999
PRIVATEER SPEECH PACK	2999	
PROTECHNICA	3499	2999
QUEST FOR GLORY II	2999	
RAILROAD TYCOON DELUXE	2599	
RETURN OF THE PHANTOM	5999	2999
REX NEBULAR	4999	2999
RINGWORLD	3999	2999
SPECTRE VII	5999	2999
STARLORD	6999	2999
SYSTEM SHOCK	3099	2999
TRANSPARENT TYCOON W. EDITOR	2999	
ULTIMA VI PART II	2999	
ZEPPERS III	3999	2999

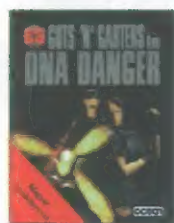
KETTŐT FIZET HÁRMAT KAP AKCIÓ AZ 576 BOLTJAIBAN OKTÓBER 15-IG

HA MEGVESZED AZ IDEI NYÁR
KÉT SIKERPROGRAMJÁT
A GT RACING 97-ET ÉS
A GUTS 'N' GARTERS-T,
AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK
KÖZÜL VÁLASZTHATSZ EGYET,
MELYET INGYEN KÜLDÜNK EL NEKED!



GT RACING 97
9999,-

+



GUTS 'N' GARTERS
9999,-

= 19998,-

AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább
három ajándékprogramot tüntess fel
fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk
küldeni valamelyiket!



G.A.D. 2000,-



NO RESPECT 2000,-



LAWYER 2000,-



TUNNEL B1 2000,-



EF 2000 1000,-



WPS CHAMPION 2000,-



JET FIGHTER III 2000,-

HA MEGVESZED AZ EOA
EZEN NÉGY PROGRAMJA KÖZÜL
BÁRMELYIK KETTŐT,
AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK
KÖZÜL VÁLASZTHATSZ EGYET,
MELYET INGYEN KÜLDÜNK EL NEKED!



DUNGEON KEEPER
11999,-



NEED FOR SPEED II
12999,-



COMANCHE 3
9999,-



DIE HARD
12999,-

AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább
három ajándékprogramot tüntess fel
fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk
küldeni valamelyiket!



UNSUB 2000,-



THE FBI 2000,-



NBA LIVE 97 2000,-



NHL 97 2000,-



POWER F1 2000,-



CHAMP MANAGER 2 2000,-



JET FIGHTER III 2000,-

HA MEGVESZED AZ ACCLAIM EZEN
HÁROM PROGRAMJA KÖZÜL
BÁRMELYIK KETTŐT,
AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK
KÖZÜL VÁLASZTHATSZ EGYET,
MELYET INGYEN KÜLDÜNK EL NEKED!



ALIEN TRILOGY
4999,-



DRAGON HEART
4999,-



THE CROW
4999,-

AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább
három ajándékprogramot tüntess fel
fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk
küldeni valamelyiket!



DUNGEON MASTER 2000,-



XTRAL 2000,-



JUNK GEAR 2000,-



WARCRAFT 2000,-



CYBER 2000,-



WHISTLE BANG 2000,-



NATHAN EVANS 2000,-

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY!



TUNNEL B1
9999,-

+



EF 2000
9999,-

+



TOUCHÉ
9999,-

= 29997,- helyett

14999,-

Akiós játékok ezen szelvény
bemutatásával vagy beküldésével
megvásárolhatók az 576 KByte
üzleteiben és a csomagküldő
szolgálatnál. További információk
a 359-0576-os telefonszámon.



AKCIÓS SZELVÉNY
Akciók árának csak ezzel a
szelvénytől együtt érvényesek.
Egy szelvény több játék
vásárlására is jogosít!

576

Az árak már tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

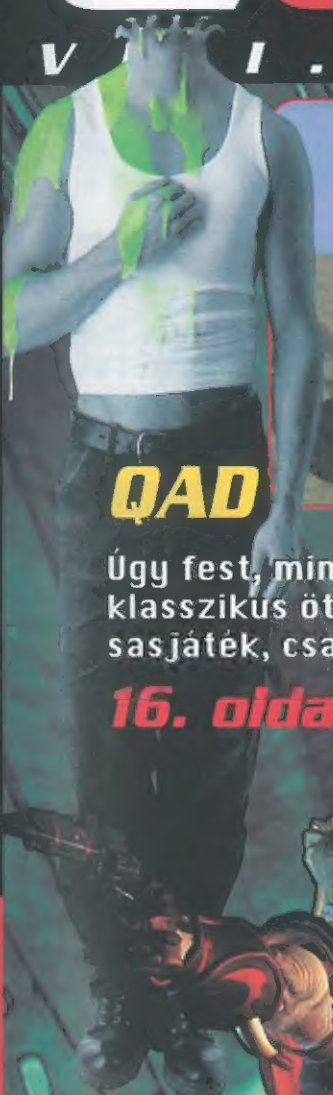
DARK EARTH (PC).....	9
GUTS 'N' GARTERS (PC)	12
DIE HARD ARCADE (SAT)	14
LUCKY LUKE (SNES).....	15
QAD (PC).....	16
THE LOST WORLD (PS)	17
NHL 98 (PC)	18
CROC (PS)	19
BEASTS AND BUMPKINS (PC)	20
PETE SAMPRAS TENNIS (PC)	22
ROLAND GARROS (PC)	23
GLORIANA (PC)	24
F/A-18 HORNET 3.0 (PC).....	26
F-16 FIGHTING FALCON (PC)	28
THE SMURFS (PC)	30
ASTERIX&OBELIX (PC).....	31
VOODOO KID (PC).....	32
GT RACING'97 (PC).....	34
NO RESPECT (PC).....	36
VANDAL HEARTS (PS)	38
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER (PC)	40

ECTS 97 BESZÁMOLÓ.....	4
CINKELT LAPOK	42
CSEVEGŐ	44

ASTERIX&OBELIX (PC).....	31
BEASTS AND BUMPKINS (PC)	20
CROC (PS)	19
DARK EARTH (PC)	9
DIE HARD ARCADE (SAT)	14
F-16 FIGHTING FALCON (PC)	28
F/A-18 HORNET 3.0 (PC)	26
GLORIANA (PC)	24
GT RACING'97 (PC).....	34
GUTS 'N' GARTERS (PC)	12
LUCKY LUKE (SNES).....	15
NHL 98 (PC)	18
NO RESPECT (PC)	36
PETE SAMPRAS TENNIS (PC)	22
QAD (PC).....	16
ROLAND GARROS (PC)	23
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER (PC).....	40
THE LOST WORLD (PS)	17
THE SMURFS (PC)	30
VANDAL HEARTS (PS)	38
VOODOO KID (PC).....	32

tartalom

V I . É V F O L Y A M , 9



QAD

Úgy fest, mint egy shoot'em up, pedig egy klasszikus ötlet alapján megvalósított társasjáték, csak '97-es köpenyegben.

16. oldal



The Lost World

Előzetes a PlayStation ügyeletes sztárjelöltjéről.

17. oldal

Dark Earth

Meseszépén kivitelezett Alone in the Dark-követő, bár enyhén negatív jövőképpel.

9. oldal



THE LOST WORLD JURASSIC PARK™



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges
ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/09-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Működési előkészítés: Kismaros Renáta Levélábrítás: Recent Kft.
Cím: 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcírn: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírkör Rt., NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



Asterix & Obelix

A világhírű gall mókamesterek most már PC-n is teljes odaadással gyönyörködhetnek a lüke rómaiakat.

31. oldal



F-16 Fighting Falcon

Megmérkőzik egymással az USA két leghíresebb vadászgépéről készült szimulátor.

28. oldal

Egy fair player emlékére

Elment egy nagy játékos. Örökre itt hagyott bennünket a hazai játéktesztelők és -nyűvők egyik legnagyobb alakja, a statisztika, stratégia és logika egyik legfényesebb elméje, Vic bácsi. Az iskolaigazgató múlttal rendelkező, tapasztalt róka az 576 KByte életében meghatározó szerepet játszott – gondoljunk csak a számtalan kérdőív elkészítésére és a több ezer beérkezett válasz kiértékelésére, az Amiga hirdetésének közepette megjelent számos Amigára készült játék értékes leírására és tippözönleire, a Csevegőben napvilágott látott humoros válaszaira. Idősen is mindig friss és fiatalos volt, nem tudta senki mennyi idő – de hogy kora tekintélyt parancsol, azt mindenki érezte. Éles elmével és otthonosan mozgott nemcsak a szerkesztőség dungeonjaiban, hanem a statisztikák és stratégiai játékok útvesztőiben is. Jótanácsainak nyomát magán viseli még a mai napig is az újság. Tudtuk, hogy "motorja" rakoncátlanokodik, egyszer már komolyabban is ránk ijesztett. Azonban a hosszú kórházi kezelés után ismét fiatalos erőre kapott és "hoztam 100 tippet a Patrizierhez" felkiáltással ismét közénk huppant. Az utóbbi időben a Csevegő megválaszolatlan levelei landoltak nála, s ő szinte kivétel nélkül mindenkinek tudott néhány frappáns mondatot írni – jópár állandó levelezőpartnerhez jutva ezáltal. Azonban minden motor berozsdásodik egyszer, hiába az állandó karbantartás, az idő vasfoga kikezdi a szívet is. Júliusban kaptuk a megrázó hírt, hogy már nincs velünk. Nagy koponya volt. Kortalan.

Zalae

AKTUÁLIS

"Vége a nyárnak és közeleg a tél, a szívemben, bébi, mert elmentél" – merenghetnek együtt a neves dalnokkal, ha megfelelően lírai hangulatba ringattam volna magam. De nem teszem, mert a nyárnak ugyan tényleg vége van, kezdődik az iskola, a munka, az esős évszak és hasonló teljesen negatív dolgok – viszont azért pár kellemes dolog is éri az embert. Itt van rögtön elsőnek ugyebár a londoni ECTS'97, ami tudvalevőleg hagyományosan a legnagyobb kiállítás a számítógépes szórakoztatóipar világában. Igaz ugyan, hogy idén tavaszi ECTS – talán az E3-nak köszönhetően – már nem volt, viszont annál nagyobb várakozás előzte meg az őszit, hiszen a világ összes játékfejlesztője/forgalmazója ilyenkor szokta bemutatni azokat az új játékaikat és futó fejlesztéseit, amelyeket a karácsonyi szezon idején szándékozik piacra dobni. Természetesen egy ilyen show-n az 576-nak is muszáj volt képviseltetnie magát, mint azt mega méretű beszámolóinkból is nem-sokára látni fogjátok. (Egyébként a bemutatott játékok mennyiségét jól érzékelteti, hogy még ezen az 5 oldalon is csak az újdonságok töredékével tudunk – ha futólag is – foglalkozni.)

Örömmel köszönhetjük ismét köreinkben az 576 KByte egyik nagy öregjét, a szimulátorok és a különféle repülő fémszerkezetek avatott tudóját, SZJVC-t ("Széchenyi János Vagyok, Ceglédről"), aki mostantól ismét elfoglalta a pilótakabinokban már jól megszokott helyét.

Végezetül egy roppant ijesztő bejelentés következik: a múltkor már rémisztgettem a Nagyérdeműt, hogy esetleg hajlandó vagyok teret engedni az 576 KByte kis öregje (Martin) első szárnypróbálgatásainak a Csevegőben – fájdalomtól elcsukló hangon jelentem be, hogy teljes egészében elfoglalta az őt abszolút meg nem illeto helyet kicsiny kulturális háztájimban. Ameddig visszaszerzem birtokom, javaslom, takarjátok el a szemétket...

CoVboy



ECTS - HÍREK

ELECTRONIC ARTS

Az ELECTRONIC ARTS standján katonás rendben sorakoztak a monitorok, amíg pedig igen nagy számban. Úgy tűnik, hogy a cég szinte kizárólag nagysikerű programjainak folytatására helyezi a hangsúlyt. Kezdjük mindjárt egy klasszikussal: habár az előzőkkel nem játszottam, mégis megfogott a **POPULOUS: THE THIRD COMING** (Az egyetlen "eredeti" isten szimulátor harmadik része mérföldekkel jobban néz ki, mint elődje. Szimpatikus, hogy a szokásosnál sokkal nagyobbak és apróbbakban megrajzolnak benne a figurák. PC CD). Szintén nagy sikernek jósolom a **FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98**-at. (A francia világbajnokság meccseit játszhatjuk le újra 172 csapattal, 16 stadionban, igen tetszetős grafikával. PC CD, PSX, N64, SATURN). Elég érdekesnek ígérkezik a **QUEEN: THE EYE** című program. (Akció-kaland játék melyet a híres együttes zenéje inspirált. PC CD). Leginkább az egyik kedvenc



FIFA 98

C64-es játékom új epizódját bámultam meg - **TEST DRIVE 4**. (Tényleg fantasztikus grafikájú és játszhatóságú autóverseny napjaink legexkluzívabb sportautóival. Szinte allig van a TD4-en kívül olyan autós játék ma a piacon, amely nem egyértelműen sportprogram, hanem inkább az országúti vezetés élményét próbálja visszaadni. PC CD, PSX). Futottak még: **WING COMMANDER PROPHECY** (a klasszikus sorozat sokadik része, melyben egy teljesen új idegen faj ellen megy a balhé. Mark Hamill és a többiek visszatérnek, hiszen a játék egy új trilógia első epizódja. PC CD); **SKULLMONKEYS** (bámulatos grafikájú mászkálós játék 100 pályával, gyurmahősökkel és funky zenéekkel. PSX); **REBOOT: COUNTDOWN TO CHAOS** (3D-s lövöldözős stuff 21 3D-s pályával, 8 főellenséggel, renderelt átvezető filmekkel. PSX); **ANDRETTI RACING** (állat autóverseny a nagy pilóta emlékére. PSX, PC CD, SATURN); **NUCLEAR STRIKE** (a világ



TEST DRIVE 4

egyik legjobb sorozatának legújabb része. Új járművek (Apache, Comanche, Cobra, Harrier Jet, Abrams Tank, Airboat), fotó-realistikus helyszínek, küldetések. PSX, PC CD); **NBA LIVE 98** (kosárlabda tele videó részletekkel. PC CD, PSX, SATURN); **NHL 98** (jégkorong, melyben nagy hangsúlyt kap a verekedés is. Akár a kapust is kezelhetjük, plusz a 3DFX-et is támogatja a rendszer. PC CD, PSX, SATURN); **NASCAR 98** (bomba-sztikus amerikai autóverseny 24 létező pilótával és 17 Nascar pályával. PC CD, PSX, SATURN); **LONGBOW 2** (helikopter szimulátor jócskán feltuningolt grafikával. PC CD); **GALAPAGOS** (3D-s real-time akciójáték logikai elemekkel megspékelve. PC CD); **SID MEIER'S GETTYSBURG** (tetszetős grafikájú háborús-stratégiai program, mely az amerikai polgárháború csatáit dolgozza fel. 30 scenario és 8-as multiplayer opció. PC CD); **F-15** (a JANE'S legújabb repülőszimulátora. PC CD); **AUTO DESTRUCT** (telje-



QUEEN: THE EYE

sen különleges autós akció-kalandjáték marha jó kezelhetőséggel és izgalmas sztorival. PSX); **ULTIMA ONLINE** (az új RPG dírekt az Interneten való "csoportjátékra" lett tervezve. Érdekesség, hogy a játékosok cselekedetei kihatnak a "külső" tényező alakulására is: pl. ha megöljük a sárkányunk eddelől szolgáló állatokat, a gyík a gazdi ellen fordul. PC CD); **THEME HOSPITAL** (kórházmenedzser PSX-re); **MOTO RACER** (szuperjó és szép motorverseny, melyben többféle kategóriában (Cross, Speedbike) indulhatunk. PSX); **KNND EXTREME** (nagyfelbontású, teljes képernyős SVGA grafika, 30 új küldetés a nagysikerű játékhöz, plusz egy csomó új opció: 6-os multiplayer, 10 multiplayer misszió. PC CD); **DUNGEON KEEPER: THE DEEPER DUNGEONS** (15 új küldetést tartalmazó program, amelyben ráadásul kijavították az eredeti játék bosszantó hibáit és hiányosságait. PC CD).



POPULOUS 3

EIDOS

Az idel ECTS sztárja meglátásunk szerint az EIDOS volt. Standjukat non-stop hatalmas tömeg vette körül, egy-egy játék kipróbálására fél órákat kellett várni. Szinte minden programjuk óriási durranás lesz, nem is tudtuk hirtelen, hogy melyekről mutassunk képeket nektek. Ráadásul, a pavilon környékén lófrált vagy 4-5 olyan csodálatos pipi, hogy akár-kivel is találkoztam, mindenki csak róluk beszélt. Igaz, hogy Lara Croft nem tisztelte meg jelenlétével a show-t, de még így is többször fogant meg bennem a házassági gondolat. A játék, amelyre talán a leg-többen várnak, a **TOMB RAIDER 2**. (A TR2 olyan különleges valami, amiről nehéz elfogultság nélkül nyilatkozni. A játék grafikailag teljesen fel van tuningolva, különös tekintettel a fény-effektusokra és Lara figurájára. Csupa új ellenfeleket és fegyvereket találunk benne, új mozdulatokat és teljesen új ruhát, amely alkal-



TOMB RAIDER 2

mazkodik a helyszínekhez, ahol hősnőnk előfordul. Futás közben Lara a haja ütemesen lebeg, mindenhol fel tud mászni, fátylát gyűjt, víz alatt úszva ügyködik. Ez a játék 100%-os győztes a maga nemében. PC CD, PSX). A verekedős stílus kedvelői is igazi szupersztárral gazdagodnak, melynek címe **FIGHTING FORCE**. (A program a mára már legendássá vált Streets of Rage és Double Dragon sorozatok mása, Tekken elemekkel vegyítve, persze '97-es kosztümben. Két játékos üzemmód, 3D-s grafika, 4 választható karakter, 7 küldetés 25 pályával, 6 főellenséggel. 40-50 féle mozdulat személyenként, felvehető fegyverek, fegyverként használható tárgyak, speciális trükkök tarkítják a palettát. Lehetőség van olyan látványos "több ellenfeles" megoldásokra is, amikor a két játékos mellett még négy ellenfél is van a képen, persze mindez 3D-környezetben! Küzdhetünk ketten együtt "sztori" módban vagy



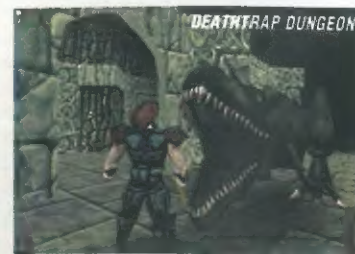
FIGHTING FORCE

akár egymás ellen is "Tekken" módban. PC CD, PSX, SATURN). Kissé talán a TR2 hatás érezhető a cég harmadik bomba programján, a **DEATHTRAP DUNGEON**-ön. (3D-s akció-kaland játék, amely a több millió példányban eladott Livingstone fantasy könyvek alapján készült. Egy férfi és egy női karakter közül választhatunk, akik dinók, zombik és hasonló szörnyek ellen küzdenek. PC CD PSX). Talán a legszemélygyönyörködtetőbb szimulátor volt az egész ECTS-en a **FLIGHT UNLIMITED 2**. (11 ezer négyzetkilométer fotó-realistikus tájkép San Francisco körzetéből, létező objektumok, házak, hidak, 45 repülőtér, 5 klasszikus civil kisgépek, totál élethű időjárási körülmények, változatos kameraállások. PC CD). Futottak még: **CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98** (teljesen komplex manager program. PC CD); **F1** (Brilláns grafikájú Formula-1 autóverseny 16 pályával, egyszerre akár 16 gép összekapcsolásával is.



FLIGHT UNLIMITED 2

PC CD); **FLYING NIGHTMARES 2** (harcil repülő szimulátor Apache helikopter és Harrier vadászgép főszerelésével, melynek grafikája vetekszik a F22-vel. A programot valódi harci pilóták tesztelték és részben készítették. PC CD); **LUNATIK** (3D-s lövöldözős játék, melyet a régi Defender és Zaxxon inspirált. PSX); **JOINT STRIKE FIGHTER** (a szupertitkos X-35-ös és X-32 vadászgépek szimulátora. PC CD); **TEAM APACHE** (szinte tökéletes AH64A Apache szimulátor. PC CD); **WORLD LEAGUE SOCCER** (arcade foci, nagyon jól eltalált játszhatósággal. PC CD, PSX); **NINJA** (3D Last Ninja, megszámlálhatatlan ütő- és rúgástajttal. PSX); **MYTH** (Doom-klón, teljes 3D, vadállat grafika. PC CD); **SHADOW WARRIOR** (keleti stílusú 3D-s lövöldözős-akciójáték (persze Doom-klón), amely futurisztikus környezetbe van átültetve. Ujdonság, hogy végre járművekbe is beülhetünk és használhatjuk azokat. PC CD).



DEATHTRAP DUNGEON

OCEAN

Az OCEAN stand két hatalmas kivételével hívta fel magára a figyelmet, de a kisebb monitorokon is ígéretes anyagok kellették magukat. Nekem legjobban az **OUTCAST** című csoda tetszett (Tomb Raider-szerű akció-kaland játék, melyben egy paralel univerzumban kell küzdenünk, ahol a szereplőknek saját érzéseik vannak. Real time 3D-s animáció, szuper tájak, lélegzetelállító kamera nézetek. PC CD). Az autóversenyek rajongóinak fog izgalmas órákat okozni a **TOTAL DRIVIN'** (Állati grafika, 7 pálya, 8 választható autó. A kocsik leeshetnek a szakadékokba, beleragadhatnak a vízbe és sártócsákba. PSX). A közismerten igényes szimulátorairól híres Digital Image Design készítette az **F22 AIR DOMINANCE FIGHTER**-t, melyet az 576 KByte fog magyarsítani (Irányíthatjuk a másodpilótát is, különleges tény-árnyék effektusok, köd, éjszakai bevetés. PC CD). A

cég legújabb verekedős programja a **DYNASTY WARRIORS** (Soul Blade klón, a történelmi hűséghez ragaszkodó 13 karakter, tradicionális kínai fegyverek. PSX). Futottak még: **ANNO 1602** (Pirates-klón "Isten" beütéssel, népneveléssel, kereskedéssel. PC CD); **PROJECT AIROS** (Stratégiai háború szimulátor, amely a jövőben játszódik. PC CD); **DEVIL'S DECEPTION** (3D-s akció-kalandjáték, ahol az ördög ellen, vagy vele szövetségben kell küzdenünk. RPG és stratégiai elemek színesítik az amúgy is komplex játékmenetet. PSX); **DOGHAY** (a sötét jövőben játszódó kalandprogram, telis-tele fejtörőkkel. PC CD); **HEXPLORE** (Nagyon különleges játék amely az ősrégi, fantasy-stílusú Gauntlet mintájára készült, per sze most már 3D-ben. PC CD); **HOLIDAY ISLAND** (Sim City-klón, ezúttal üdülőkörzetet kell építenünk. PC CD); **I-WAR** (Elképesztően bonyolult és összetett űr-szimulátor,

szuper grafikával. PC CD); **JERSEY DEVIL** (Új maszkálós stuff PSX-re, a főszereplő egy jópofa denevér-szerű figura); **LUCKY LUKE** (3D-s képregény-kalandjáték Villám Will (Talpraesett Tom) főszereplésével. PSX); **MATCHDAY 3** (A híres C64-es játék újrafeldolgozása. PC CD, PSX); **MEGAMAN BATTLE & CHASE** (Versenyjáték különleges járművekkel az ismert szereplők felvonultatásával. PSX); **MEGAMAN 8** (14 pályás akciójáték, ezúttal végre PSX-re); **MISION:IMPOSSIBLE** (filmadaptáció N64-re); **MOTOR MASH** (képregény grafikus versenyjáték szokatlanul örült szereplőkkel és járművekkel. PC CD, PSX); **MULTI RACING CHAMPIONSHIP** (jópofa autóverseny N64-re); **OBSIDIAN** (a jövőben játszódó grafikus kalandjáték, különleges vizuális élmény. PC CD); **PILGRIM** (a 13. században játszódó, nagyon ígéretes kalandjáték, melynek grafikáján a világ egyik legjobb grafikusa, Mobius dolgozott. PC CD);

ROCKET JOCKEY (véres, brutális, kegyetlen gladiátor játék. PC CD); **SILVER** (gótikus hangulatot árasztó, igényes kalandjáték, közel 300 helyszínnel. PC CD); **SOCCER NATION** (játékos+manager foci program. PC CD); **SPACE BAR** (sci-fi kalandjáték. PC CD); **SUPER PANG COLLECTION** (a klasszikus gömb-lövedős stuff, melyben megtaláljuk a Buster Bros, Super BB és az új Buster Buddies játékokat. PSX); **THE NOTE** (manga-stílusú 3D-s kalandjáték. PSX); **UEFA** (Rendkívül összetett foci 48 csapattal. PC CD); **VIPER** (borzalmasan jó grafikájú helikopteres lövöldözős játék. PSX, PC CD); **WETRIX** (teljesen új stílusú logikai játék, melyben 3D-s terepekre esnek le az alakzatok, ezekből "kádak" épülnek fel, ebbe víz folyik, melyet össze kell gyűjteni. Több víz=több pont. N64), **ZOIKS!** (Interaktív Hanna-Barbera rajzfilmjáték a híres figurákkal. PC CD).



OUTCAST



TOTAL DRIVIN



DYNASTY WARRIORS



MOTOR MASH

VIRGIN

A VIRGIN stand már küllemében is elütött a többitől (egy óriás, belül 2 szintes, kívülről ALIEN-gyomorhoz hasonlító valami volt, kb. úgy képzeljétek el, mint egy félg leeresztett hőlégballont absztrakt mintákkal). Külön zártkörű show keretében mutatták be a Westwood Studios új játékát, a **BLADE RUNNER**-t, amely az immáron kultikus Philip K Dick novella alapján készült, némi hozzáköltéssel, Vangelis zenével (PC CD). A nyálam folyt, olyan jól néz ki! Elemi erővel tombolt a STAR WARS-láz, melyet a következő stuffok képviseltek: **JEDI KNIGHT-DARK FORCES 2** (saját szemszögből játszható, 3D-s akció-kaland Doom-klón immáron multiplayer opcióval. Újdonság a fegyverek között a fénykard és az Erő használata is. PC CD); **STAR WARS-MASTERS OF TERAS KASI** (Tekken-mintájú 3D-s verekedős anyag, fantasztikus grafikával, minden ismert szereplő felvonultatásával. PSX); **STAR WARS-SUPREMACY** (a névadó előd sikeréből táplálkozik, stratégia minden mennyiségben, a Lázadók

vagy a Birodalom oldalán állva. PC CD); **STAR WARS-SHADOWS OF THE EMPIRE** (a frenetikus N64-es játék PC-átírata, melyben a történet a három film sztorijának elegyéből áll össze. PC CD). Vör is lesz bőven, hiszen a **RESIDENT EVIL** (Alone In the Dark-típusú program horror beütéssel, állati jó sztorival, 3D gyorsító kártya támogatással) végre megjelenik PC-re is. Jön egy új PSX-verzió is, melynek címe **RESIDENT EVIL-DIRECTORS CUT** (új animációk, plusz grafikák, lényegében egy csomó mindent kicseréltek az eredeti változathoz képest). De ez még nem minden, hiszen '98 második felében megjelenik a **RESIDENT EVIL 2** (bővületes grafika, halálos sztori, az ECTS egyik legjobb játéka volt szerintem. Terror a köbön! PSX). Végre kipróbálhattam a **MONKEY ISLAND** legújabb epizódját **THE CURSE OF MONKEY ISLAND** (tényleg könnyefakasztó képi és szövegbeli humor, rajzfilmszerű grafika. PC CD). Futottak még: **TONE REBELLION** (real-time stratégia. Négy törzs közül választhatunk egyet, mellyel fantasy

környezetben kell küzdenünk és fejlőd-nünk egy 15 világból álló univerzumban. PC CD); **X CAR** (High-tech autóverseny. PC CD); **LAND OF LORE-GUARDIANS OF DESTINY** (4 CD terjedelmű RPG állítólag 100 óra játékidővel); **X-FIRE** (Syndicate típusú sci-fi program modem, network és Internet támogatással. PC CD); **HERC'S ADVENTURES** (multiplayer opcióval ellátott szuper akcióprogram, melyben 3 görög isten közül választhatunk főszereplőt. PSX); **IGNITION** (Micro Machines-forma "madár" nézetet használó autóverseny, melyben első a játszhatóság. PC CD); **STREET FIGHTER EX PLUS** (végül ez a játék is Tekken külsőt kapott, ráadásul jól is áll neki. PSX), **COMMAND & CONQUER SOLE SURVIVOR** (50 játékos játszhatja egymás ellen. PC CD); **SCREAMER RALLY** (új autók, pályák, változatos időjárás, multiplayer üzemmód. PC CD); **SUPERBIKES** (profí motorverseny a legnagyobb gyártók és leghíresebb versenyzők felvonultatásával. PC CD); **SABRE ACE** (akció-repülő-szimulátor klasszikus gépek -MIG-15,

Mustang - főszereplésével. PC CD); **NHL POWERPLAY '98** (jégkorong-örület. PC CD); **SUB SPACE** (felső nézetet használó lövöldözős stuff, több játékos üzemmóddal. PC CD); **C&C RED ALERT** (ezúttal PSX-re); **C&C RED ALERT AFTERMATH** (mission disk 18 új küldetéssel. PC CD); **BROKEN SWORD 2-THE SMOKING MIRROR** (komoly, két szálon futó kalandjáték több száz feladattal, 50 megismerhető szereplővel. PC CD); **F-16 AGRESSOR** (elképesztően élethű és bonyolult szimulátor, mely állítólag P90-en is jól fut. PC CD); **BEAST** (szupervéres, 8 szereplős verekedős játék. PSX); **BATTLESPIRE** (monumentális fantasy RPG a stílus értőinek. PC CD); **MARVEL SUPER HEROES** (SF2-szerű bunyós anyag a leghíresebb Marvel képregényhősökkel. PSX); **BALL BLAZER** (a klasszikus C64-es sportjáték PSX átírata); és végül következzen szívem csücske: **SUPER STREET FIGHTER 2-COLLECTION** (két klasszikus és egy újdonság - SF2, SF2 TURBO, SF ALPHA 2 GOLD - egy CD-n. Tuti bombasiker! PSX).



BLADE RUNNER



MASTERS OF TERAS KASI



RESIDENT EVIL 2



SCREAMER RALLY

INTERPLAY

Az Interplay már hosszú évek óta elsősorban markáns, egyéni stílusú játékaikról híres, tehát nem csoda, hogy most is egy csomó kiváló, új fejlesztést mutattak be. A *Forgotten Realms* fantasy világában játszódik a **BALDUR'S GATE** című munkájuk, amely leginkább a Gyűrűk Ura-feldolgozást juttatta eszünkbe – természetesen lényegesen csinosabb grafikai kivitelben (több mint 10.000 képernyő, teljesen renderelt felszínek, izometrikus külső nézőpont, 16 bites színmélység). Minden karakter fájának és osztálynak megfelelő kinézetet kapott, ráadásul grafikai jellemzőik a játékos által variálhatók. A **MORTAL KOMBAT**-rajongók tán nem fognak zöld rakétákat lödözni örömeikben, de a **CLAY FIGHTER** kedvenc játékaik paródiájának készült. Tíz,

különböző támadási módokkal rendelkező karakter (többek között egy feldühödött hőember és egy szumó Télapó) csap össze vérfagyasztó viadalokban. A grafika leginkább a *Down in the Dumpst* idézi, a mélyenszántó szellemiség és a hanghatások úgyszintén – teljesen elmebeteg. Az *Alone in the Dark* nevével fémjelzett grafikai megvalósítás már elég sok játéknak szolgált ötlettel, így van ez a szinten nagy sikervárományosként számon tartott **DIE BY THE SWORD**-del is, amelyben Erik, a bátor lovag a szokásos fantasy kulisszák között próbálja kiszabadítani a koboldok fogságából Maya nevű testvérét. A játék kategóriájához képest számos érdekességet is tartalmaz, többek között: teljesen egérvézérelt vívás, elméletileg végtelen számú mozgáskom-

binációval; előre definiálható speciális mozdulatok; 7 death-match pálya 1-4 játékosnak, ahol vívótudományukat csiszolhatják az egyéni kaland előtt – mindezt 6 szinten, 25 különböző típusú ellenfél ellen. Az igazán nagy meglepetés viszont az, hogy a **M.A.X.** eléggé mérsékelt sikere ellenére (pedig milyen jó kis játék volt!) készül a folytatás. Az ultrafuturisztikus **M.A.X.2**-ben 90 teljesen új, renderelt harci masinéria eshet egymás torkának. A grafikai engine lényegesen javul, továbbá az akció pedig az aktuális trendnek megfelelően most már teljesen real time-ban zajlik. Futottak még: **DESCENT TO THE UNDERMOUNTAIN** (3D fantasy RPG, *Alone in the Dark* módjára, 25 szinten. PC CD); **CRIME KILLER** (autós üldözős. PC CD); **EARTHWORM JIM 3D** (a

nagysikerű 3D platformjáték folytatódik. PC CD, PSX, N64); **FALLOUT** (sci-fi RPG a III. világháború után. PC CD); **MES-SIAH** (fantasztikus grafikájú 3D lövöldözős játék, amelyben egy angyalkával vagyunk. PC CD); **POWERBOAT RACING** (motorcsónak verseny csúcsmo-dellekkel. PC CD, PSX); **ROCK AND ROLL RACING 2** (autóverseny néhány bájos pszichopátával. PSX); **STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY** (3D renderelt kalandjáték négy epizóddal, az eredeti Star Trek-sztori alapján. PC CD); **STAR TREK: STARFLEET ACADEMY** (3D űrhajó szimulátor, rakásnyi lövöldözéssel, 25 pályán. PC CD); **WATERWORLD** (a Kevin Costner film témáját feldolgozó real time stratégia, a *la Red Alert*. PC CD); **WILD 9** (az MDK alkotóinak új fejlesztése, 3D platformjáték. PSX)



MICROPROSE

Sid Meier egykori cége is szemlátomást elég alaposan ki akar tenni magáért a közeljövőben, mert egy rakás friss anyagot mutattak be az ECTS-en. Ezek közül a legkellemesebb talán az volt, hogy nem sokára várható a **WORMS2**. A kukacok a második részre nagyobbak, idétlenebbek és gonoszabbak lehetnek. (Szébbek nem – egy kukac nem lehet szép.) Sőt, már nem is csak kukacok vannak. Több mint 60 új fegyver, pályaeeditor, egyéni játék 17 ellenséges főkukac ellen vagy 8 személyes hálózati játék, súlyos szinkron és átvezető animációk – címszavakban csak ennyit a "rekukacizációról", mert nem akarok tovább kukacoskodni. Microprose-ék ablakán is befújta a szél a real time stratégiák hírért, mert már ők is lassan készen vannak a maguk kis *Red Alert*-utánpótlásával, amely a **7TH LEGION** névre hallgat. A dolgot talán nem szükséges különö-

sebben bemutatni: 40 szinten vezethetjük csapatainkat harcba a gaz Ellen nevű ellen ellen, közben áskálódunk, építgetünk, gyártogatunk, néha még különböző frankó kis tudásokra (lopakodó technológia, hiperegészség, folyamatos mozgás és tüzelés, stb) is szert teszünk. Újdonságnak számít az egységek tapasztalatának figyelembe vétele, ami hatással van rongálódásukra és pontosságukra is. A készítő külön büszké arra, hogy a játékot MMX-re optimalizálták, bár nem tudom, hogy ennél a stílusnál erre vajon miért is volt szükség...Szintén a real time stratégiák közé sorolható a **BATTLETECH: MECHCOMMANDER** is, ami grafikailag azért meglehetősen távol áll a megszokottól. A főszereplők a névből adódóan természetesen a nagy bazi harci gépek, a mehek. A stratégia lényege a szokásos: a *Red Alert*-módszer szerint irányítjuk a

mecheket, az utánpótlást, a csapatok összetételét, javításukat, fejlesztésüket és módosításaikat. Az utóbbi mondjuk elsőrendű is lesz, hiszen csak a legmagasabb szintre fejlesztett mech lehet képes szembeszállni a Jade Falcon-klánnal. A Microprose szimulátorokban mindig is otthon volt, de új II. világháborús programjában (**EUROPEAN AIR WAR**) valami egész fantasztikus művelt. A játékban az angliai légi csatában, illetve az 1943-45 közötti hadműveletekben indíthatunk karriert, és egy vadászszázad beosztottjaként a legkülönbözőbb bevetésekre kell repenünk. A készítő vigyázott arra, hogy soha ne fordulhasson elő ugyanolyan karrier, de nem is ez a játékban az igazán nagy durranás, hanem a grafika. Részemről még soha nem láttam játékban az eredetire ilyen tökéletesen hasonlító gépeket, amelyet gondolom jól bizonyít az alant látható Messer-

schmitt Bf-109K képe is. Körülbelül pontosan így néz ki a helyzet a többi húsz gépnél is, ami tényleg elég elképesztő. Futottak még: **STAR TREK: FIRST CONTACT** (egy újabb Star Trek-darab, most "kivételesen" 3D akció kivitelben); **GUARDIANS: AGENT OF JUSTICE** (az X-COM-ok grafikai stílusában íródott akció/kalandjáték a XXI. század végén. PC CD); **FALCON 4.0** (a Microprose 10 éve futó Falcon-sorozatának legújabb tagja, ami nemcsak hogy csodaszép, de "végre" egy F-16-ost repülhetünk be rajta... PC CD); **ADDITION PINBALL** (nagyszerűen kivitelezett flipper három pályával, ami 1600*1200-as felbontásban is megy. PC CD) **M1 TANK PLATOON II** (hipermodern tankszimulátor, amelyben valós és hipotetikus hadszíntereken vezethetjük harcban egyedi tankjainkat, szakaszainkat, illetve a támogató egységeket. PC CD)



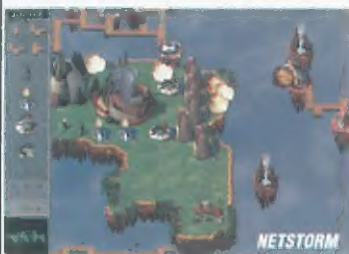
ACTIVISION

A több mint egy évtizedes hagyományra visszatekintő Activision az utóbbi időben szemléltetést felébredt Csapkerészika-álmából, és jó úton halad afelé, hogy a legkiválóbb kiadók közé lépjen. Talán az Eidos mellett az ő standjuknál volt a legnagyobb tolongás, hiszen tuti sikerprogramokat rejtegetnek a tarso lyukban. Legerősebb kártyáik természetesen a Quake továbbfejlesztett engine-jével készült újgenerációs "emberszimulátorok", mindenekelőtt természetesen a várva várt nagy sztár, a **QUAKE II**. Mi az ördögöt mondhatnék róla? Az id Software fennállása alatt folyamatosan hatalmas léptekkel haladt előre – attól, hogy a GTI-től lenyúlta a játékaik forgalmazásának jogát az Activision, még nem veszett ki belőlük a kreativitás. Nem sorolom az újabb technológiákat, az engine-en végzett csiszoltságokat, stb. – legyen elég annyi, hogy a végleges változat tesztelésénél biztos adunk rá vagy 40%-

ot... Szintén az új engine-nel készült egy másik 2. rész a Raven révén, nevezetesen a **HEXEN II**. Róluk is csak annyit lehet elmondani, hogy mindig csak fejlesztettek az id aktuális engine-én (ld. Heretic és Hexen). Az utóbbi jellegzetessége volt, hogy a Doom-klónok kezdődő egyhangúságát teljesen felrázta azzal, hogy RPG-elemeket iktatott a játékba, és ezzel jóval izgalmasabbá tette a játékot, mint azt a szokásos "futásnyírd ki-pálya vége"-linearitás alapelve készültéknél megszokhattuk. Természetesen a karakterosztályok most sem maradtak el (Assassin, Paladin, Necromancer és Crusader), miként a fegyver- és karakter upgrade-ek sem. A környezet kellően misztikus (középkori kastély, közép-amerikai indián piramis, Egyiptom, Róma – és végül ismét a kastély). Nem kezdem el dicsérgetni a grafikát, a hangokat, a játékot – a következő számunkban ugyanis valamivel nagyobb terjedelemben valószínűleg

sor kerül rá. A **NETSTORM** minden bizonnyal örökre beírja a nevét a számítógépes játékok nagykönyvébe, hiszen ez az első stratégiai játék, amelyet direkt Internetes felhasználásra készítettek (bár van egy War College-üzemmódja is, ahol a leendő nagy hadvezérek edzhetnek egy kicsit, mielőtt harcba szállnának a világ ellen). Az alapelv elég egyszerű: minden játékos (maximum 8) kezdetben egy-egy szigettel rendelkezik az űrben, ami a bázisaként szolgál. Innen indíthat támadásokat újabb földek meghódítására, és természetesen meg kell védenie az ellenfelek ellen. A hódítás során az ifjú Napóleon különböző új dolgokra és képességekre tesz szert (javítás, szabotázs, stb.), mindaddig, amíg elegendő földet nem hódít meg ahhoz, hogy a szintet megnyerje és továbblépjen. A dolog tehát nem túl bonyolult... Igen impozáns nevet visel a **FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE** nevű II. világháborús

repülőgép szimulátor, amelyben összetelálkozhatunk a háború nyugati hadszínterének leghíresebb bombázó- és vadászgéptípusaival. Nemcsak a név impozáns, hanem a grafikai kivitelezés is, bár azért azt hozzátehetjük, hogy a Microprose European Air Warriorjának maximum a cipőfűzőjét kötheti be. Futottak még: **DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR** (Red Alert-gyilkosnak tervezett real time stratégia. Egy korai bétát már ismertettünk, a következő számunkban viszont előre láthatóan kivesézzük a véglegesét is. PC CD); **APOCALYPSE** (az egész pont úgy fest, mintha valami modern Alone in the Darkot játszana két kommandós. PC CD); **HEAVY GEAR** (3D akció/stratégia a Mechwarrior mintájára, benga harci masinákkal totyogunk benne fel s alá.); **ZORK THE GRAND INQUISITOR** (hangulatos grafikus kalandjáték fantasy környezetben. PC CD) **PITFALL 3D** (a legendás mászkálós játék új ruhában. PSX)



GT INTERACTIVE

Logikusan következik az Activision után a GT Interactive, hiszen mostanában nagyon imádhadják egymást... A GTI ugyan nyilatgatja sebeit, de azért még nem kell őket eltemetni: egy rakás PC-fejlesztésük fut, továbbá most kezdik el placra dobni egy csomó világsikerű konzolos verzióit, különös tekintettel a Nintendo 64-re. A világhírű 'Világok háborúja' alapján készült a **THE WAR OF THE WORLDS** című stratégia, amelyben a Marslakók támadása ellen kell megvédenünk a Brit-szigeteket. Elég furcsa egy mixtúra lesz belőle: a játék logikája a Risk-et idézi, míg az igényes grafikai megvalósítás inkább egy 3D Red Alertet. A Red Alertre még jobban emlékeztet a **HORDES**, amelyben viszont a real-time stratégiák jellegzetességeit próbálták összeházasítani a

fantasy RPG-kben megszokott vonásokkal. Az ígéretek szerint elképesztő mennyiségű egységet lehet majd generálni, továbbá az AI által mindig újonnan generált pályák igencsak hosszadalmas szórakozást fognak biztosítani. PC- és PlayStation-tulajdonosok, egyben Mortal-megszállottak buzgón várhatják a játékgepről átkonvertált **MACE: THE DARK AGE** nevű verekedős cuccot, amelyben 16 egyéni stílusú harcos mérheti össze harci tudását az arénában. A megszokottaktól eltérő módon a karakterek nemcsak speciális mozgásokat használhatnak támadásra, hanem az arénában összegyűjtött mágikus fegyvereket és tárgyakat is. Még a 8-bites ősidőkben úgy 64-en, mint Spectrumon a Rampage, ami most a GTI védőszárnyai alatt **RAMPAGE WORLD TOUR** néven születik újjá. A

játékban 1-3 játékos Godzilla-szerű szörnyeket irányítva azon munkálkodik, hogy tökéletesen szétverje a pályán levő toronyházakat, azok lakóit, a rájuk támadó harci járműveket – egy szóval mindent. Ez egy rendkívül elmés játék, nemkülönben hosszan tartó, mivel 130 rendszer és 14 bonuspálya várja a szabadidő épületes eltöltésére vágyó játékosokat. Futottak még: **DOOM 64** (N64); **PREY** (gyönyörű Quake-klón sci-fi környezetben, egyedi engine-nel. PC CD); **QUAKE 64** (N64); **DUKE NUKEM** (N64, PSX); **DOOM 64** (N64); **HEXEN 64** (N64); **MAXIMUM FORCE** (saját szemszögű lövöldözős. PC CD); **TOTAL ANNIHILATION** (több újítást felvonultató 3D Red Alert-utánpótlás, 50 küldetéssel. PC CD); **UNREAL** (egy újabb Quake-klón, aminek fő erőssége az elképesztő true color grafika lesz. PC CD);

YOUNGBLOOD (Tizenegy veszélyes kommandóakció, RPG-elemekkel és real time harci részekkel); **MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES** (MK, de kivételesen nem verekedős-, hanem kalandjáték. PSX); **ODDWORLD: ABE'S ODYSSEY** (akció/kaland, ld. előző számunk híreiben. PSX); **MAGESLAYER** (a Hexen fejlesztőinek új 3D fantasy akciójátéka, ami felülnézetet használ! PC CD); **STEALTH REAPER 2020** (XXI. századi repülőgépszimulátor, ami az egyszerűsített irányítás miatt inkább az akcióra helyezi a hangsúlyt. PC CD); **BALLS OF STEEL** (flipper a Duke Nukem szerzőitől. PC CD); **BUGRIDERS** (3D akció/versenyjáték. PC CD, PSX); **CRITICAL DEPTH** (hasonló az előbbihez, csak a víz alatt. PC CD, PSX); **SENSIBLE SOCCER 2000** (foci. PC CD) **SAN FRANCISCO RUSH** (autóverseny. PSX).



TURMIX - AMI MÉG NAGYON TETSZETT



PANDEMONIUM 2



MONKEY HERO



COURIER CRISIS



BUGGY



JUDGE DREDD



LOOSE CANNON



JETFIGHTER - FULL BURN



THE REAP



HALF LIFE



EARTH SIEGE 3



STARCRAFT



BATTLEGROUNDS: BULL RUN



FLYING CORPS GOLD



FORSHAKEN



FIFTH ELEMENT



NIGHTMARE CREATURES



ULTIMATE RACE



F1 POLE POSITION 64



REDLINE RACER



TOURING CAR CHAMPIONSHIP



ARMORED FIST 2



ONE



CHAMELEON TWIST



AYRTÓN SENNA KART DUEL 2

Mivel az ECTS-re szánt 5 oldal igen szükséges bizonyult, itt egy kissé összesűrítettük a dolgokat. Sokat töprengtünk, hogy inkább sok szöveg legyen-e és kevesebb kép, de aztán inkább a fent látható megoldást választottuk (talán ez többet mutat). Sorban következnek (cégenként): **BMG**: PANDEMONIUM 2-Akción, ügyességi (PSX), MONKEY HERO-Kaland (PSX,PC), COURIER CRISIS-Sport (PSX,PC,SAT).

GREMLIN: BUGGY-Autóverseny (PC,PSX), JUDGE DREDD-Lövöldözős (PSX), TAKE 2: LOOSE CANNON-Lövöldözős (PC), FULL BURN-Szimulátor (PC), THE REAP-Lövöldözős (PC), CUC: HALF LIFE-Akción (PC), EARTH SIEGE 3-Akción/Szimulátor (PC), STARCRAFT-Stratégia (PC), EMPIRE: BATTLEGROUNDS: BULL RUN-Stratégia (PC), FLYING CORPS GOLD-Szimulátor (PC), ACCLAIM: FORSHAKEN-

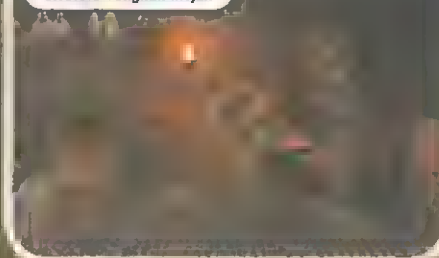
Lövöldözős (PC). **KALISTO**: FIFTH ELEMENT-Akción/Kaland (PSX,PC), NIGHTMARE CREATURES-Akción/Kaland (PSX), ULTIMATE RACE-Autóverseny (PC). **UBI SOFT**: F1 POLE POSITION 64-Autóverseny (N64), REDLINE RACER-Motóverseny (PC). **CODEMASTERS**: TOURING CAR CHAMPIONSHIP-Autóverseny (PSX,PC). **NOVALOGIC**: ARMORED FIST 2-Szimulátor (PC). **ASC SOFT**: ONE-Lövöldözős (PSX). **SUN**

SOFT: CHAMELEON TWIST-Mászkalós (M64), AYRTÓN SENNA KART DUEL 2-Gokart verseny (PSX). Természetesen az itt látható lista koránt sem teljes, hiszen tucatnyi más játék is látható volt a show-n. Sőt, az sem biztos, hogy ezek voltak a legjobbak, de mindezt bemutatni lehetetlen. Az viszont 100%, hogy amint kezünkbe kerül valamelyik újdonság előzetese, rögtön készítenk róla leírást vagy ismertetőt.

Bár a bordeaux-i illetőségű Kalisto meg már jól ismert a nagyközönség számára, ez a helyzet a közeljövőben minden bizonnyal gyökeresen meg fog változni. Nicolas Gaume, a cég elnöke még 1990-ben alapította Afroid Concept nevű céget, amit aztán 1994-ben eladott a Mindscape-nek. A vállalat a neve után Mindscape Bordeaux-ra változott, és a nevükhöz fűződött többek között a Pac in Time SMS-verziójának a kiadása. Három év után azonban a "hárság" egyoldalúvá vált, s Gaume úgy döntött: visszavásárolja a céget, amely Kalisto néven fogja játékeit fejleszteni. Ezzel a Mindscape pont a legnagyobb durranásukból maradt ki: nevezetesen a most ismertetésre kerülő Dark Earthből.

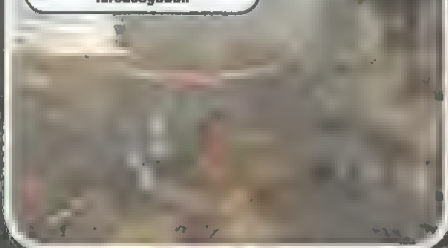
Gaume már 1990-ben látta, hogy a 3D-játékok jövő, elkezdte tehát felépíteni a modern

En ugyan ezt a játékot
Othelloként ismerem, de
erre felé Yongnak hívják



...és több mint 50 perc aláfestő
...tartalmilag is lenyűgöző. A fej-
...vezetője Calisto ki-
...mint egy olyan játékot
...amely a nagyko-
...zönség-

Élelmiszerbeszerző csere-
ügylet egy óragasszony
társaságában



DARK EARTH

SZÉP KIS KILÁTÁSOK!

kímálisan kiforrott Libsys köz-kap-
tárát, amely lehetővé teszi az összes
lényeges platformon a párhuzamos
fejlesztést. A Libsys "gyümölcse" a
Dark Earth is, mely név egy Alone in
the Dark-Klont takar, de olyan színvo-
malon kivételezve, amelyet eddig még
aligha láthattunk. Kb. 250 Softimage-
módszerrel és 3D Studioval renderelt SVGA
háttérrel mozoghatunk, s ezeken 98
texture mapped, real time-ban árnyé-
kolt szereplővel beszélgethetünk,
vagy akár harcolhatunk. A figurákhoz
több mint 5.000 különböző animációt
alkottak, melyeket a gép természetesen valós
időben, 3D-ben jelenít meg. S hogy még néhány
további statisztikai adattal színeltezzük a prog-

Déliának igen
figyelemre méltó a
temporális viszonyai



...k, s nem csupán a "specialistáknak"
szól. A Resident Evilhez képest például sok-
kal kevesebb a gyilkolás, viszont több pár-
beszéd.

A történeti háttér klasszikus-
nak különösen nagy fontossa-
got tulajdonítottak: már jóval
a fejlesztés megkezdése előtt
minden szereplő sorsját
megtervezték, s az egész törté-
netet – elől hajós jövő-
képűként – hozzákapcsolták a
valós történelmhez, fokozva
ezzel a hihetőséget, s a fő-
hős szerepének átélhetősé-
gét. A munka annyira ered-
ményes volt, hogy '98-ban

Édes a reggel egy ilyen
polgóniánka mellett



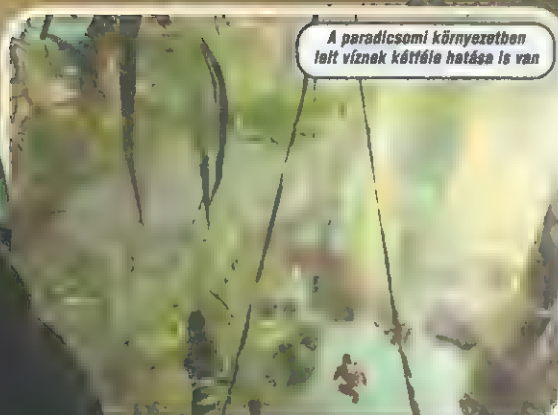
Ugyan a jelenet már magában
is elég izgalmos, de felhívom a
figyelmet az árnyékhatsókra



A jövőben járunk. A történetet egy sárga
katakizma majdnem teljes mértékben
elpusztította az emberi civilizáció
megsemmisült. A Föld tégkőjét
sötét fellegek borítják, a hő-
mérséklet lehűlt, az elenyésző
számu túlélőt nyúlás fenye-
dés tizedelik. Egy nap azon-
ban az emberek egy ki-
sebb csoportja rátalált
egy helyre, amelyet a
Napisten jóvoltából
fényár borít be – új
remény gyűl a túl-
élők szívében. A
helyen erődítmény-
építenek, mely
védelmet nyújt
a Sötét Vidék
kéz lényeiével
szemben, s a
település
a Sparta
nevet kap-
ja. Sok-sok év
telik el, és az embe-
riség sorsa ismét
veszélybe kerül.
Sparta jövőjét
csak egyetlen
ember meheti meg.

Sa után
a Ctrl+ir-
nyakkal le-
het, a tárgylis-
tánkat a Back-
space-szel kérhet-
jük le. A listáról a
tárgyakat elővenni
a Space-szel, azon-
nal használni pedig az
Enterrel lehet. A fegy-
verlista és a tárgylista kö-
zött a bal alsó ikonokkal le-
het váltani. Fontos még a
Tab jelentése, ezzel agresszív-
vá válhatunk hősi hangula-
tát, aki így mind a tárgyakkal,
mind a személyekkel durvábban
fog bánni. Állást menteni csak a
falakon lévő Napisten ikonknál
lehet, állást tölteni viszont az F3-
mal bármikor. Hősiük életét a

Hősiük, Arkhan eleinte
még mit sem sejt küldet-
séről. Kedvese, Kalhi mel-
lett ébred, aki titokban sze-
kült be a Tűz Védelmező-
nek barakkjába egy éjszaka-
ra. Miután kikeletünk az ágy-
ból, öltünk magunkra az
egyenruhánkat, ami a paraván
mögött lóg, majd vegyük fel a
falnak támasztott kardunkat is.
Menjünk ki a folyosóra, ahol
barátunk, Zed fogad minket, s
elküldi hősiünket Dhorkanhez,
helytartóhoz. Balra fordul-
va, az örözt ajtó mö-
gött találjuk
Dhorkant



**A paradicsomi környezetben
léte víznek kétféle hatása is van**

„Minden kapuhoz van csak egy kulcs, de az a kulcs, ami mindenhez nyit, az az igazság. Az igazság erősebb minden hatalomnál, és minden hatalomnak van szüksége az igazságra.” – mondta a legidősebb Látó. A Késszék által egyszerre lezárult melletti szobák, így nyugodtan beszélgethetünk. Lory elmondja, hogy a kút megsemmisítésével sajnos szabad is nyílt a Sötét Látók színpadjele előtt, s immár a falak sem védik a várost. De van még egy esély.

Valamint sokat kufalt a fűnyaradatok
után, s talán a titkos szobájában van
valamint, ami a fűnyaradatok.
való kufaltakulcsot több részre osztot-
ta, s ezeknek adta oda; akikben meg-
lett – sajnos valószínűleg Dierken is
közük tartozott. Lényről megkapjuk a
kulcs foglalatát, az első darabot pedig
az építész mesterétől, Bandornál kell
beszerezni. Bander a templom mellett
kastélyban található, de az ott nem
megoldható. Bander a templom mellett
után kiderül, hogy éhes. Adjunk neki
húst, húst, majd a zsemjét egy füstös
italtal oltuk. (Füstölt húst és italt a
mulatóban találhatunk, az üres flak-
kat pedig vagy a vár előterében, vagy
Armal Sadaknál kélhetjük fel.) Az italtól hamar el-
alszik, s máris kifizethetjük a fel-

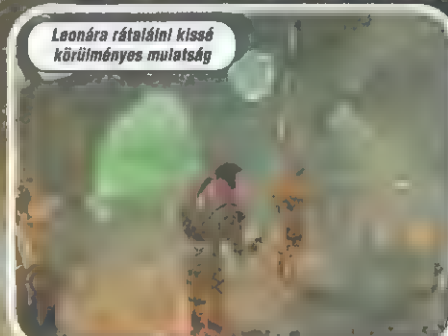
Fent két olyan alakot is látnánk, akire minden nagy személyiségről, de nem hajlandók elárulni, melyikük Bander. Vagyunk (ez az asszony) az oroszok tervrajzát, tartjuk a fátyla felé, s rögtön ki-
nyúlik a szög a székben álljuk vissza Bandernek a rajzot, de mutassuk meg a kulcs foglalatát. Így már hisz nekünk és átadja az első kulcsdarabot. Menjünk le a várba. A halálfejes kapunál meg-
látnánk batlunk. Ezután le kegyelmezzünk neki.
Vagyunk el a főbe az újabb kulcsdarabot és a két kártyát. Ez előbbival nyitunk ki a halálfejes aj-
tót, ami – mint kiderül – egy ősi bunker ajtaja.
Ha odabent agresszíven nyúlunk a kapcsolótáblá-
hoz, sikerül működésbe hoznunk az irányítógul-
tyát, amivel egy hologramfelvételt indíthatunk el.
A felvételen megmutjuk, hogy a hatalkizást egy
űslőkös állat okozott megmérgezés miatt.

valamely művelődési program-
táblán. A szövezt írogatókat sen-
ki nézve az úgy tünik senkinek sem se-
miféle. Az ágyak között egy modern
pisztolyt, az ajtó melletti falnál por-
tóg egy ősi szarkozatot találhatunk.
Műnünk tovább a városban, fél a
bástyára. A falon az őrt itt már cim-
tékék, továbbhaladva pedig dala-
koltára gyöthetünk fel. Moncsik
meg a távolról érkezett vándor éle-
től, aki ezért táblánál egy székbe
mész át. A székben ülésnek már

[illegible]

mak, maga mellett akarja tudni: a kedvesét, Deli-
rány tehát a ház, s vegyük fel a testőr szere-
pét. Akad is melő böven: először az átváltozott
koszmáros támad ránk, majd a várbán egy vé-
konyzó fevdarabot kell megszabadulnunk. Ha si-
kerrel járunk, Bogdaram elmondja, hogy a szerke-
zetben veszélyes anyag található, amely vízzel
érintkezve azonnal robban, ezért egy kis elajjál
találta.

Az apánk házában talált kulccsal nyissuk ki a
vél külföldi rácsot, és hajtsuk bele a robbanó-
anyagot. Memekülünk, ugyancs jókora kráter ke-
letkezik! Ha megnézi a bumm, keresztük meg a



**Leonára rátalálni kissé
körülményes mulatság**



Α νόμος διατάσσεται

meg bejárathoz érkezünk; amelyben zűlést
szöveg borjaink. Az ösvényen haladva egy he-
lyen egy kristálytömbre figyelhetünk fel – úgy
olyanra, mint amilyenből a kulcs készült. Pat-
tintunk le belőle Danrys csukcsájával. A víz-
szöveget látjuk a vízszíntől, majd beszé-
lünk Leonával. Sok érdekeseit tudunk meg, töb-
b között a fővárosáról. Amint látogat pont-
san az erődtömb alatt találhat, valamint azt,
hogy az itteni víz gyönyörű hatású, de mellest
eléggé lassú az embert. A lopatoltott kö-
vegyük a Danrysok. Ha megmutatjuk neki a
kulcs két árából, képes lesz megcsiszolni a
harmadik részt, nekünk megint csak a közörsz-
elendítése a dolunk.


felműző prózát. A művek között van néhány kisebb-nagyobb részre, ami a kráter szívéhez heves. Váltunk agresszív módra, mivel csak így lesz hősünknek bátorsága használni az imént elkészített kezdetleges "ejtőernyőt". A kráter aljában hatalmas teremtet láthatunk. Keresztülhaladva rajtuk egyszerűen csak elfordul mögöttük az előző terem, s nincs tovább út. A hatalmas csipekzetet az előtte lévő kapcsolókkal tudjuk visszatárgyalni. A kombináció a szövegben és képsorok ábrákban találkozik. Talán a megfogalmazás.

fel, fel, te, fel. Visszafordítva a helyiséget egy teljesen más szobába kerülünk. A labirintusban csak annyi a feladat, hogy időben hajnjunk be a pengék elől. Az utolsó teremben magával Thulandarral találkozzuk, aki ezúttal végleg rendszerezte kettőnk dolgait. Sajnos "barátunk" sőtlen, de ha beelővünk, lábonként erőt gyűjt. Ez a pár másodpercet használjuk fel, és állítsuk át a terem kapuján lévő lámpákat 1-es és 3-as állásba (a kilincsek jobbra és balra hirtelenesével). A kapuk ekkor megnyílnak, s hihetetlen fényesség árad ki, ami azonnal elpusztítja a sötétség küldöttét. Arkhant pedig megragadjuk. Végül jutalmul még azt is megtudhatjuk, hogy honnan ered ez a fény.

Vári Zoltán



Ugrani vagy nem ugrani?
Ez itt a kérdés



Először is: ki az a Kulcs, amivel kinyithatjuk
 Rylsandhar házában az ajtót. (A ház előtti örökkel végé-
 zünk.) Az egyik asztal alól
 egy régi tekercs fordítása,
 egy könyvből pedig Rylsan-
 dar rajzai kerülnek elő, to-
 vábbra ha durván vizsgáljuk a
 látszóvet, egy kulcsot ház-
 natunk ki talál. Vigyük el a
 múltból származó szörkezetet
 Bogdarannak a fornyóba, aki
 segít megvizsgálni. Levégő-
 zünk egyet az eredmény
 megérkezéséig. Amikor meg-
 van, Bogdaran egy szívessé-
 get kér cserébe a szolgálatai-
 ért: nével már mindenütt
 szörnyetevő barátokba.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

1275. HARRIS, N. A. M., S. J. A. & J. L. W. 1979

96%

Hogyan lehet az Operation Wolf (vagy ha úgy jobban tetszik: a Virtua Cop) mutatója egy mászkáló kalandjátékkal összeházasítani? Hát kérem, erre tett most kísérletet a Magic Canvas a nemrégiben megjelent Glits & Garters-szel. Az ötlet – miszerint egy célkereszttel lehet lovagolni, de közben az emberünket is látjuk – még 1994-ben fogant meg az alkotók elméjében. '96-ban kezdődött el a fejlesztés, s – az eredeti tervhez képest egy-két hónap csúszással – a nyáron jelent meg a játék.

A cím a két főszereplőre utal, Glits és Garters ugyanis a két választható titkosügynökünk "művészneve". Az alapszituáció szokványosnak mondható, elmaradhatatlanul kellék a főgonosz, akit ezúttal Wort Admirálisnak neveznek. Az admirális bomlott elméjében csupán egyetlen fixa idea jár: elpusztítani a Földet. Ez még alapja-

neket klasszikus módon "lapozgatja" a gép, azaz nincs képernyőscroll (igaz, a töltései idő minimális). Bár maguk a figurák is ilyen megoldással készültek (valójában 20-s sprite-ok), mégis teljesen 3D-érzetet kapunk. Az ún. Terranimation rendszer segítségével minden egyes szereplő-beleértve az ellenséges katonákat is – felmászik a különböző tárgyakra, bemehet mögéjük, stb., s eközben néhány tereptárgy – mint például a hullámozó tenger – meg animálva is van. Mindez manapság már nem tűnik olyan nagy kunsztjának, de azért mégis megemlítendő, hiszen a gépek minden egyes lövés útját a fegyverünkől a célkeresztig külön kell kiszámítani, s meg kell állapítani a becsapódás helyét. Az átlagember számára például magától értetődő, hogy ha fedezék mögé bújunk, akkor az ellenfelek nem szabad utatallnia minket, de programozás szempont-

Hőseink mozgásához az egeret, illetve a billentyűzetet kell használnunk. Az eger jobb gombjával tudunk mászkálni, a bal gombbal pedig lövhetünk. Ha egy képernyőről távozni akarunk, a helyszín széléhez kell mennünk, ahol nyílak mutatják a lehetséges irányokat. Ilyenkor duplát kell kattintanunk a kívánt irányba, s már mehetünk is tovább. Ha a nyíl piros, az azt jelenti, hogy az adott irány valami miatt nem megközelíthető (például egy zárt ajtó van arra). A tülshoz már a billentyűzetet kell használni (Shift), a fegyverek között pedig a funkcióbillentyűkkel választhatunk. A fegyverek és a tárgyak listája között az Inserttel és a Del-



Tengerész barátunk már nem sokáig kíméli a vizet

mozott, és nem tudatuk elfutni. Hát az irányítással kapcsolatban pontosan ugyanezt érethetitek át, különösen ha az egeret használjátok a mozgáshoz. Hőseink minden létező tereptárgyon lennának, annyi eszköz nincs, hogy kikerüljék, inkább egy helyben masíroznak. Ez

GLITS 'N' GARTERS

AKCIÓBAN A DNS-KOMMANDÓ



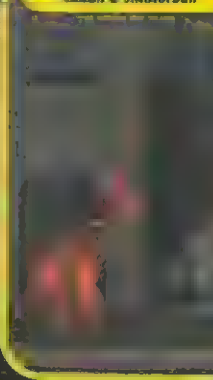
A tohorautó alatt egy pajzsos rajtőzék

jából ez kisebb bravurnak számít. Főként akkor, ha azt vesszük, hogy romboló munkánk hatására a terep még változik is. Minden egyes ház, roktár vagy konténer megrongálható, a golyónyomok elmentett ott maradnak, s még a lábnymarkok is láthatjuk a homokban. A készítők külön büszkések az árnyékokra, amelyek valóban úgy vetődnek rá

hon véve nem is lenne akkora gond – a baj ott kezdődik, hogy hírszerzésünk jelentése szerint emberünknek ez hamarosan módjában is állhat. Wort egy távoli szigeten hatalmas fegyverárenált halmozott fel, és titkos kísérletekbe kezdett, melyekkel régmúlt idők nagy harcosait kívánja feltámasztani. Ha sikerrel jár, valószínűleg senki sem tudja megállítani. Hánk 'Guts' Carter és Stacy 'Garters' Pringle hivatalan vendégként, ejtőernyőn érkeznek a Ferros szigetre, amit egy renderelt animáció mutat be. Kettejük közül Guts az izomgöngy akcióhős, Garters pedig a ravasz "nőstény" – bár megítélésem szerint teljesen mindegy melyiküket választjuk, viselkedésüket illetően lényeges különbség nem tapasztalható.

az illető tereptárgyra, ahogy a fényforrás iránya és a tárgy formája azt megkívánja. A grafika előtt valóban megemeltetjük a kalapunkat, de ami az animációt illeti, nem igazán vagyok megelégedve. Az utóbbi időben mindenre rásütik a Motion Captured bélyeget; leg-
jobbhis ez tűnik ki a Glits & Garters – állítólag – ilyen megoldással készült mozgásainál, melyeknek a valódi mozdulatokhoz – megítélésem szerint – kevés közük van. A figurák érdekes mozdulatokat tesznek, a járásuk pedig elég "robotos".

Glits és Garters története ebben a slukterban



er nem váltani, a tárgyak között pedig a szemmel lehet válogatni. Használói az Enterrel kell őket, ha pedig el akarunk valami dobni, a Page Downt kell lenyomnunk. Az életeink száma, az energiánkat, a pajzsunk állapotát és az eszközöinket a képernyő tetején látjuk. Az akció pillanatnyi állásáról a Tab billentyűvel bármikor tájékozódhatunk. Nos, elméletileg a játék még töltésig nem is, de a gyakorlatban kissé másképp fest. Bizonyára volt már olyan álmotok, amikor valaki ül

A játék teljes mértékben SVGA pre-renderelt grafikával készült, több mint 200 előre letárolt háttérben zajlik az akció. A helyszí-

felettebb "kellemes" élmény, amikor például egy bombázás vagy egy helikopter gépagyúztól elől akarunk lelépni. Persze kézenfekvő megoldás, ha a kurzorgombokat használjuk a mozgáshoz, de ehhez egy harmadik kezelt kénytelen.

Gondunk pedig az ilyen mészlorók nélkül is akad bőven, ugyanis a harmadik személy perspektívájából köszönhetően csak a becsapódó lövedékekből tudhatjuk, hogy mondjuk egy úthán lévő eszlopot lövünk és nem a célzott ellenséget. Igaz, némileg segít, hogy a félköröszt pirosra vált, ha pontosan a célba értünk, és pirosan világog jelzi, ha a célpont találatosan kívül esik, de meg így is elég korlátozott a célzás. Amint említettem, ha is lehet menni a tárgyak mögé, például bemehetünk a Konténerek közé. Ilyenkor – hogy al ne tévedjünk – hősünk halványan áttárszik az adott tárgyon, de ugyanez az ellenségekre is, már nem vonatkozik.

Ukraniai
súlyszor-
csőre nem
csak a
tűzharcok-
ban: konkrét
költség

1. **Travis**
 2. **Travis**
 3. **Travis**
 4. **Travis**

ezek a dolgok: Az egyes helyszíneken mindig alaposan át kell kutatnunk (Ctrl), soha nem tudni, hol találunk valami használható tárgyat. Ha egy hulla például ott marad valahol a földön, annál



Így fest a helyi metró?

Szimpatizánsok által elhelyezett bombát a detonátorral. Ha jól csináltuk, a vágáson kitűnően a levágóba repül, s már is megkezdődik az összecsapás a szektor föllenségeivel. Vigyázzunk: amikor rajta van a pajzs, sérthetetlen, tehát olyankor ne is pazaroljuk rá energiánkat. Ha legyőztük, csak csak a repülőerőcs meletti sílőhöz kell elbaktatnunk.

A Guts & Garters egy őzsem némi igazán fogja beváltani az újonnan létrejött Magic Canvas reményeit. Valami nagyon egyedül akartak alkotni, de meglehet, hogy mellőltük. Egyrészt az irányítással rontották el, más-



**Tűzijáték, de most kivételesen
nem augusztus 20. alkalmából**

Island beütésről beszélünk, nyelvtudást a járókészenlétre nem igényel. Egyrészt az 576 Kbyte javítottából a program teljes magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg, másrészt a

három előzetes feladat megoldásunkra. Az első spektrális három feladatot kapunk. Először is szerezzük meg a géppisztolyt, ami sokkal nagyobb tűzerejű, mint a pisztolyunk, továbbá távolabbra is visz. A géppisztolyt a szárazra vontatott jacht mellett fűdéből robottanhatjuk ki. Ettől a képernyőről láthatjuk a géppisztolyt a pajzsért, s ugyanott az elmozdított kőzet hullájától elvehetjük a detonátort. A pajzsot elhelyezhetjük a lozungot tartalmazó ajtaját, ami mögöl egy fémdetektor kerül elő, a repülő orra körül látható gázfelhőket elmozdítjuk el. A fűdét

Előzetes megállapodás alapján a szociális szektor képviselői, hogy a jövőbeni munkájukat nem csak a szociális szektorban, hanem a gazdasági szektorban is fogják folytatni.

hogy hol milyen fe-
vert érdemes hasz-
nálni, és hogy hol
lesz majd a követ-
kező elsősegély
csomag. Ez

A bázis őrsége meleg fogadtatásban részesíti hősiünket



nek jelölhetjük, hogy néhány előteremtés csomag lefolyá-

A helyi gokartosok természetesen nem a mi szórakoztatásunkra érkeztek

... az államára, s ott időben
... a haktör inter
... koldfőbe kell homi a

részt az olyan apróságokkal, mint hogy például a...

Journal of Health Politics, Policy and Law

[illegible]

Kiadja:
Erewe

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P75, 16MB RAM, 5VGA, 4xCD

81%

Ha a Die Hard, akkor Bruce Willis – mondhatnánk. De nem mondjuk: a Die Hard Arcade-ben ugyanis hiába keresnéd az enyhén kopaszodó akcióhős, McClane szerepében persze újra egy bevalóval fickót, mellette pedig egy tűzrépattant leányzóval találhatunk, akik még talán Willis apórája is keményebben hánna a bűözőkkel. A Die Hard Arcade először játéktérkémmel jelent meg: az elég mérsékelt sikerű autómata Japánban még Dynamite Detective néven futott, a Sega a Die Hard-titlust a gép amerikai és európai népszerűsítése érdekében vásárolta meg a 20th Century.

[Fotó:]

[illegible][illegible]

1989. évi Magyarországi rendszerváltás után a Magyar Televízió (MTV) és a Magyar Rádió (MR) is kezdte közvetíteni a híradásokat. A Magyar Televízió (MTV) és a Magyar Rádió (MR) is kezdte közvetíteni a híradásokat. A Magyar Televízió (MTV) és a Magyar Rádió (MR) is kezdte közvetíteni a híradásokat.

Játszd

White Fang

DIE HARD

Arcade

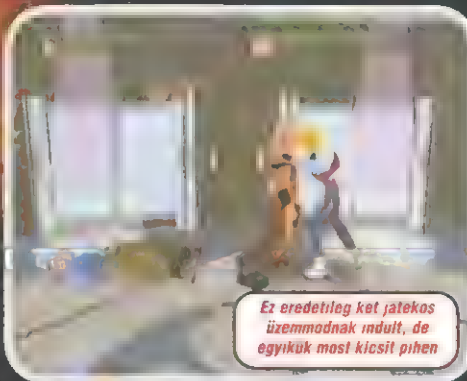
...szexuális és kom-
munkációs szexuális
szexuális felületje a
komunkációs típusú
szexuális választékát.

Ismerkedj meg a legújabb, színesített porfóval. A gázspray igen káros a levegőben, mert ellenfeleink légutjára, ha pedig egy-egy

Frank kell, ha csak ki nem kapcsoljuk az Options menüből a Friendly Mits pontot. Ugyanitt találhatjuk a Violence menüpontot is, ezzel a vé-

rességet lehet ki/bekapcsolni. Mielőtt elkezdénénk a játéket, érdekes rákattintani a Deep Scan-re, ezzel ugyanis egy kis kirándulást tehetünk 1979-be, a Sega egy ősrégi a-tomatájához. A mai szemmel nézve elég primitívnek tűnő játékkal mélységi bombázást hajthatunk végre. Ez nem csupán a poén kedvéért van: ezzel gyűjthetünk érméket, vagyis folytatási lehetőségeket a fő játékhoz.

A Die Hard Arcade minden szuperpenthól 100%-os konverzió, de ez sajnos azzal járt, hogy a hibáit is áthozták. A játék megnyeréséhez –



**Ez eredetileg két játékos
üzemmodnak indult, de
egyikük most kicsit pihen**



**McClane a gyengébb
nem képviselőivel sem
banik kesztvős kézzel**

gyakorlati példák
tunk hozzá, még áru-
tálcákba eszközözté vá-
lik. Az igazán hatékony
eszközök viszont kel-
segtelenül a pancsett-
és lövegek, vala-
mint a rakéta-
tűk, melyek "fi-
megosztásai
Kiválóan alkal-
masak. Mi van,
ha elfogy a mu-
nició? Nos,
"bunkó" meg
még a "bunkó"

hosszaváratjuk az ellen-
félnek. Figyelemre méltó az épület
berendezése is, amely a bonyó hévében
pályán törik. Vannak bútorok is (már
idővel a nagy úc vagy a hórók), ame-
lyeket egyszerűen felkapar-
tunk, és azokat is az ellen-
felünknek hajthatjuk, szá-
vat voltaképpen minden
tárgy aktív résztvevője lehet
a játékban.

Ha végeztünk egy-egy helyszínen, a kocsik, illetve átvezető jeleknek jönnék. Az utóbbiaknál is oda kell figyelni, mert olyasok néhány gosztozó teszi a munkát. Futás közben a gép kiír egy bizonyos mezőszámot (pl. Kick, azaz rugás), amit gyorsan megtevé egy mezőszámát csapathuk le szerencsétlenül. Ha viszont elvettük, meg kell állnunk, és ha gyomrányos módon kell megküdenünk vele. Egy helyen az ugást kell használnunk, hogy elvetődjünk egy tüzelőőntő elől, később pedig a ház liftaknájában felmászva ide-oda kell állnunk a liftek elől.

A játéknak egyedül vagy ketten lehet nekifogni. Ha ez utóbbit választjuk, egymásra is ügyel-

széleskörű rövidsége miatt – a játéktérben könnyű
kell túl sok zseton, magyarul a Deep Scant kihasz-
nálvá a program igen hamar végigjátszható. Az pe-
dig tény, hogy egy ilyen játékok maximum kétszer-
háromszor kell végigvinnunk ahhoz, hogy valóban
mindent lássunk.

Vári Zoltán

100% CASH ON DELIVERY **Kreditur: Siegel**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

SEGA SATURN

80%



**A tűzoltóautónak
sietős az útja, szóval
jobb lesz félreugrani**



**A sumo-birkózó a klotyóban már
dajkál bennünket, de egy kollégája is
készen áll feltrancsinozásunkra**

Játszd újra, McClane!®

LUCKY LUKE

AKI GYORSABBAN LŐ AZ ÁRNYÉKÁNÁL!

A minap az 576 Shopban egy tetazetős akciójátékra figyeltem fel. A képernyőn egy senki másra nem hasonlító alakot fedeztem fel: a vadnyugat hőseit, aki még az árnyékánál is gyorsabban rántja elő a coltját. Lucky Luke éppen egy kasszal a kanyonok között vágatott, miköz-

ben lőtücsököl, hiszen ezúttal teljesen legfeljebb, amennyire rávén szabadultak ki a gazdikkal. A Dalton testvérek pedig mi mára is fordíthatnák újonnan nyert szabadságukat, minthogy udvariasan bekopogtassanak a legközelebbi bank igazgatójához, és előkényen felszólítsák a szűk kiűrtetésre. Egy perc vesztegetni való időnk sincs: Luke-nak azonnal hűvőre kell tennie a vadnyugat legveszedelmesebb banditáit, mielőtt még tovább balt keverőnek.

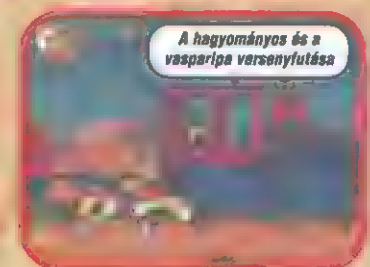
Bár az már az első pillanattól kiténik, hogy a Lucky Luke az egyik legjobb SNES-játék, a jópofa western muzikák is nagyon felbuzdoszók, mégsem ezek adják a program különlegességét. Az eddigi Infogrames játékok sem voltak csúnyák, de mindaddig a legtöbb hiányzott az ötlet, az érdekesítő csatlakozás. Lucky Luke-nak azonban már nem csak egyszerűen illikvidálnia kell az ellenfeleket, majd továbbállnia: a Dalton testvérek újabb és újabb gázteket kell rendbe hoznia, tárgyakat kell keresgélnie (és persze a megfelelő helyen használnia), továbbá gyakran történnek vele különleges események, nem is szólva a speciális pályákról.

Persze azért Luke-nak a coltját is sűrűn kell használnia (X), lévén a Dalton testvérek egy sor utónállót is ráuszítottak. Ahogy Yumaba érkezik, mindjárt felkérés érkezik a bankból: ki kell szabadítani az igazgatót, akit a kút mélyén tartanak fogva. Az első pályán még mindössze a dinamit használata a feladat, amit a banknál vehetünk fel.

Igaz, már odafele egy kisebb akadályba ütközünk: az út egy elismert ló állja el, melynek hátsó lábát hűsünk temporálval érintkezve súlyos energiavesztéssel eredményez. Lőjük le a szénabélát a mérleg-hintára, majd használjuk az X gombot ugratni a ló feletti átkeléshez. A dinamitot a kút tetején kell használnunk (A), a máris szabad az út felé. Itt rögtön felhívom a figyelmet a lövésre, azaz hogy milyen hosszú kanócot hagyjunk a dinamiton

(A+ jobbra/balra). Ez ugyan most még nem feltétlenül szükséges, de a későbbiekben nélkülözhetetlen lesz. Ha véletlenül rossz helyen robbantunk, aggodalomra semmi ok: az Infogrames programozói fejlődőképesnek tűnnek, így ebben a játékban már nem csak az ellentel, hanem a bonusok és a lövések is új termelődnék. Ha végeztünk a szabadító akcióval, továbbhaladva hamarosan párbajra hívják hűsünket a temetkezési vállalkozónál. Amikor a temetkezési vállalkozó lnt, akkor kell tüzezni, de vigyázat: a tetőn is rejtőzik egy bandita.

A következő pályán, a börtönőrzésnél elsőként lesz szükségünk Luke mászó tudományára, amit a platformok alá állva egyszerűen a fel irány lenyomásával hozhatunk elő. Font az épületben először is fát kell vinnünk a gőzgéphez, ami a "liftet" működteti. (Ha egy lift másképp nem megy, tolóerőnk megteszi a dinamit is.) Aztán ügyügyölköket kell a megfelelő irányba tolnunk, vagyis az itt-ott feltehető csodarábakat kell a megfelelő helyekre bel-



A hagyományos és a vaspálya versenyfutása

lőő vordíjakat ne felejtjük el felírni, ugyanis ezek a posztterek jelentik a szintekhez tartozó kódokat, amit az Options menüben tudunk beírni (Password). Nem számítam még az ikonokról: a muníción kívül találhatunk extra életet, energiát adó serfif csillagot, valamint B betűket, amikkel bonuspályákra juthatunk. Néhány szó az utóbbiak szabályairól: a rulettónál ha ugyanott sikerül megállítanunk a kerekét, ahová a csapot raktuk, újra pörgethetünk. A kocsmán lövöldözésnél a különböző színű üvegek különböző extrákat jelentenek. Végül a sziklerozós-nál az A és a B gombokat kell felváltva nyomkodnunk, majd ha maximum van az energiank, az Y-nal nyomhatjuk le Jolly Jumpert. Még egy utolsó tanács: Luke futás közben (Y) magasabbat ugrik.

V.Z.



Ki fogvat ragad, fogvat díjat vesz el

ben sziklák potyogtak Jolly Jumper patái elé. Nézem, hogy PlayStationre vagy Saturnra készült-e a játék, de megelégetésemre az állvány belsejéből egy Super Nintendo piros lámpája világított. Az Infogrames talán egy kis életet lehelte az amúgy végnapjait élő Super Nintendo, mert a Lucky Luke egy olyan színvonalú akciójáték, amelyet a gép virágkorában is ritkán lehetett látni. Gyönyörűen megajzott, parallax scrollozó hátterek lenyűgöznek a házak ablakból, barlangok mélyéről előbukkanó banditákat, s még néhány speciális helyszínen is próbára kell tennünk az ügyességünket, illetve a reflexeinket.

Mitán Pointul Dutch hátrébb "elcsúszta" a Dalton testvéreket, Lucky Luke azt hitte, jó darabig nyugodt lesz az amúgy vad nyugat. Sajnos nem sokáig tavogolhatott a naplementében kedvenc nótá-



A cöl jelenleg a szikla, de később az utat is szikla testvéreire is sort kerülünk



Lövöldözés az ivóban

lesztünk, majd a golyókat újjakra lőhetünk. Ha ezzel is megvagyunk, akkor jön a kanyaros pálya, ahol a Dalton testvéreket üldözve az általuk elszórt dinamitokat kell kilönnünk, miközben sziklákat illetve őrdögöket kell kerülgötnünk.

A következő pályán még megemlíteném a kapcsolót, amit a pisztolyai tudunk működtetni és a csillagokat erőszakkal le, de tovább sajnos helyhiány miatt (az eddig leírtak mindössze a játéknak kb. az egygyedét teszik ki) nem tudok tanácsot szolgálni. Igaz, a tárgyak használata általában elég egyszerű, például értelemszerűen a bánya csillagjára állva könnyebben elérhetővé válnak egyes kapusok. Mielőtt elfelejteném: a főbb pályák között megle-

Kiadja: infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SAVEN NINTENDO

90%

MENTS MEG, URAM!

EXTRÁK

QAD = A Tűmény Pusztítás Művészete. Elég bizarr cím, nem? Gondoltam itt egy újabb játék, melyben halomra kell lőni pár szerencsétlen idegent, erről könnyedén összedobok egy ismertetőt. Aztán indítás után már kezdett gyanús lenni a dolog, hiszen a QAD-ban egyáltalán nem a pusztításon van a hangsúly, hanem valami egészen más dolgon. Az ötlet kifejezetten eredeti – habár mintha már láttam volna valahol, de ez nem mostanában volt –, és az nekem már elég is. A QAD lényegében egy társasjáték (olyan igazi "klasszikus" fajta, csak számítógépre "ültetve"), melyet egyedül, a gép vagy más játékosok ellen is játszhatunk. Minden pályán rohangál egy csomó tüz, melyekből adott számú megmentve nyerhetünk. A probléma mindössze annyi, hogy nem nyerhet mindenki, a tüzök száma limitált, ezért erővel, fortéllal, lényegében vérmérsékletünknek megfelelő eszközökkel kell kicsikarnunk a győzelmet, azaz magunkhoz kaparintani a szerencsétleneket. A programot a mostanában oly divatos sci-fi környezetbe rakták (habár akár középkori díszletekkel is megoldhatták volna), amely következőképpen fest: valahol a távoli jövőben háború folyik az Emberiség és egy idegen faj között. Az idegenek lépéselőnyben vannak, mert egész populációkat ejtettek foglyul, akiknek a megmentésére az emberek zsoldosokat szerződtek. Több független mentőcsapat is szerveződött, és az egyik ilyen parancsnoka a játékos. A feladat az, hogy a populációk

ba is, ahol mindentféle extra fülkét vehetünk. Az ellenfeleket (ők ugye a "szaktársaink" és az idegenek) háromféle fegyverrel irthatjuk, melyeket (az energiákkal együtt) a bázisunkra dokkolva tölthetünk újra. Idővel a zsoldosok rájöttek egy-két trükkre, amiket én most boldogan ismertetek veletek. Mivel a tüzök hamar elfogynak és győzni ugye mindenképpen aján-

Ellenfél bázisa - Zöld
Fülkegyár / Bolt - Cinóber
Fülkegyár kész fülkével - Villogó cinóber
Üres fülke - Sárga
Teti fülke - Villogó sárga
Tüzök - Kék
Idegenek - Piros

Az ellenfelek kilövése után gyakran találhatunk lebegő cuccokat (gyorsan fel kell venni őket), melyek az extrák. A színök árulkodik róla, hogy mit rejtnek.
Kék - Fegyver tüzérő növelő
Piros / Kék - Sebességnövelő
Sárga / Piros - Teleport: azonnal visszadobja a hajót a bázisra
Kék / Fehér - Ellopja az összes tüst, melyeket az ellenfél éppen akkor cipel (feltéve, ha van nálunk fülke üres helyekkel).

Piros - Eltűnteti a hajónkat
Sárga - Feltölti a fegyvereket
Fehér - Feltölti az üzemanyag-tankot
Fehér / Kék - Ad egy kevés pénzeszkét
Zöld - Feltölti a pajzsot
A játék grafikailag nem egy nagy durranás, de az ötlet eredetisége és érdekessége szerintem eladja. A zenével és a hangokkal nincs baj. Kár, hogy a ké-



75%-át meg kell mentenünk a küldetés sikeres teljesítéséhez. Meg kell küzdenünk tehát a többi pénzéhes vadással, és ráadásul az ellenséges Thrug birodalom katonáival is.

Az irányítás totál egyértelmű, ezért ezzel nem foglalkozom, inkább mélyebben belemérülök a játék felépítésébe. A mentőcsapatok megsemmisíthetetlen bázisokkal érkeznek a bolygókra, melyekben a muniációt, energiatelítőt és mindenekelőtt a tüzöket tárolják (a bázisok az egyértelműség végett különböző színűek). Innen indulunk útnak egy kis felfegyverzett hajóval, hogy a palikat felszedjük. Minden bolygón van egy "kabin-gyár", ahol fülkét vételezhetünk az utasoknak. Ezt a gyárat minden játékos használhatja. Ez után le kell tenni a fülkét a földön integetők közlébe, akik szépen beszélnak. Miután megtelt a kabin, fel kell venni, elszállítani a bázisunkra, annak a közelében letenni, a srácok meg ügyesen beszélnek. Ez eddig tiszta. Az győz, aki a MEG ÉLETBEN LEVŐ tüzök 75%-át a bázisán tudja. Megfelelő pénzeszeg begyűjtése után elmehetünk a bolygók boltjai-

ban. Persze ezt ellenünk is játszották, de alkalmazkodik. További mókás trükköket produkálhatunk a boltokban vásárolható fülkékkel is.

3D TÉRKÉP

Saját bázis - Villogó zöld
Ellenfél bázisa - Zöld
Fülkegyár - Cinóber
Bolt - Kék
Saját hajó - Kék nyíl
Ellenséges hajó - Fehér kereszt

RADAR

Ellenfél tüzök nélkül - Fehér
Ellenfél tüzökkel - Villogó fehér
Saját bázis - Villogó zöld



Ezt hívják telitalálatnak (ha minden igaz)



FÜLKÉK

Egy normál fülkébe 8 tüz fér.
Az extra fülkébe (a boltban vásárolható) 16.
A kamera fülkék segítségével szemmel tarthatjuk a kritikus helyeket, ha oda letesszük őket.
A csapda fülkék megsemmisítik az ellenfél hajóit, ha felveszi őket.
A légvédelmi fülkék tüzelnek a közeledő ellenfelekre.
A kereső (beacon) segítségével pedig megtalálhatjuk a szanaszét lapkolt fülkéket.

TÜSZMEZŐ

A műszerrel jobb szélen látható a "tüszmező". A felső sorban olvashatjuk, hogy mennyi tüst kell még megmenteni a 75%-hoz. Alatta van az összes tüzök száma, a harmadik sorban a nálunk levő fülke utasainak mennyisége. Legalul azt láthatjuk, hogy az ellenfélnek mennyi tüst kell még megmenteni a győzelemhez.

sztók nem fordítottak nagyobb gondot a külsőnyre. Hyen (a maga nemében természetesen) tényleg izgalmas programmal már régen találkozom. Vigyázat! Pre-renderelt, 3D FX-os, 1024x768 True Color-os szilikongyerekeknek nem ajánlom.

Martin

Kiadja: Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

DX266, 2xCD, 8MB RAM, SVGA

80%

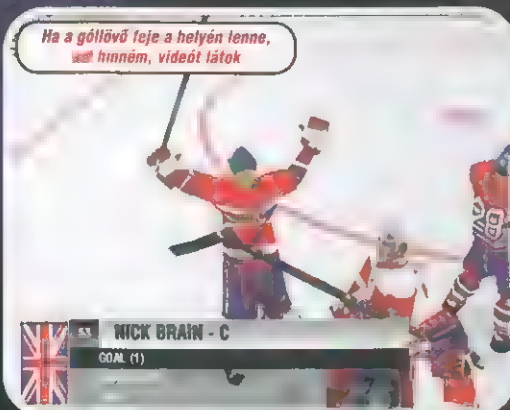
Véleményem szerint az NHL 97 volt tavalyi év legtökéletesebb sportjátéka. A programra akkor majdnem 100 százalékat adtam, s már akkor kíváncsian

még jobb, mint a tavalyi. A menükben pedig jópár újdonság vár ránk. Az eddig ismert három nehézségi fokhoz egy



vártam, vajon hogyan tudják az Electronic Arts fejleszteni még tovább tökéletesíteni. Most még csak nyár van és távolról sincs hi-kisszezon, a szerkesztőségbe azonban egy CD-n megérkezett az idei kiadás első tesztváltozata. Természetesen hát, hogy azonnal lecsaptam rá és este az aranyfőnyerrel kettesben bezárkóztunk a szobámba.

A CD-t betéve azonnal tapasztaltam az volt, hogy lassan elkezdhetjük a DOS-t. Tavaly még mindkét változatot elkészült, idén viszont már csak a Windows 95-ös fejlesztéssel foglalkoztak a programozók. Ebből viszont a legújabbat és legjobbat kapjuk, hiszen az NHL 98 már a Weben csak 1-2 hete megjelent DirectX 5.0-t használja.



A játék a már megszokott fantasztikus videóklip után egy sima fallenisszel indul (az idősebbek talán Egri János valamelyik játékából emlékezhetnek ilyenre), de szerencsére néhány pattintás után indulhat az NHL. A felületet, a megjelenő menüket természetesen újratervezték, s minden bombajó. A dübörgő rockzene szintén valami újdonság. A hangulat talán

újabbat, az idiotát adták hozzá. Ez gondolom még a kezdőnél is gyengébbet jelent, de kipróbálni nem tudtam, mert a gép minden szinten ugyanolyan erősen játszott. Így most nem tudom, hogy a góllövés maradt továbbra is kegyetlenül nehéz feladat,

kormányon. Meccsek közben egy csapat akár mind a hat játékost más irányíthatja. Persze ehhez az élményhez hálózatra és egy pár joyra is szükségünk lesz.

Az NHL történetében most először van lehetőségünk beleszólni a csapat játékába. No még nem adhatjuk

tehetjük. Értékükre nem kell odafigyelniük. Az egyetlen korlátot az egy csapatban szerepeltethető játékosok maximális száma jelenti. Aki pedig nem talál például kedvre való centert, az teljesen hulláról

indulva tervezhet magának egyet. Ilyenkor a kapott pontszámot kell 18, a jegkorongozó számára létfontosságú képesség (mint a korecslyázás, korongkezelés, lövés-erő vagy a lelkesedés) között elosztanunk. Az így előállított hokisokból aztán saját csapatot állíthatunk össze, de vigyázzunk, mert egy ilyen társasággal már senkit nem okolhatunk egy esetleges vereségért. Készen állunk csapatunkkal aztán a szokásos bajnokságon és rájátszáson túl elindulhatunk nemzetközi tornákon, gyengébb európai válogatottak ellen. Aki pedig rajta van a hálón, interneten szervezett bajnokságokban is megkísérelheti magát. Ott valószínűleg még a legképtelenebb csapatokkal is találunk magának partnert. És akkor már csak egy feladatunk lehet: végigverni az



radtak még ki a gyengébb fokozatok. Azl mindenesetre a programozók is látták, hogy a játékosokra ráfér egy kis edzés, ezért most először lehetőségünk van bünteteket gyakorolni. Itt védő nélkül próbálhatjuk ki

Minden játékos feladatát, de akár a támadásban, emberelőny, illetve hátrány esetén is 3-4 csapattal magunk



a különböző lövéseket, s tökéletesíthetjük cseleinket.

Az irányítás egyébként sokat egyszerűsödött. A gyorsabb korecslyázást és a korong elé vetődést eddig csak furcsa kombinációkkal érthettük el, most viszont két külön gombot kaptak a bel-

választhatunk. Egy-egy csomagba több játékvariáció is tartozik, melyek közül már a csapat (vagyis a gép) választ menet közben.

A csapatok játékosait szabadon cserélgethetjük vagy átadólístára

Kiadja: EA
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

95%

Amikor tehát mint egy év telt el a Mario 64 megjelenése óta, de érdekes módon a Nintendo64 nagy vetélytársaira, a 32 bites konzolokra egyetlen olyan 3D-s platformjáték sem jött ki, amely hasonlóképpen teljes magasságában kiteljesített volna. A kritika későbbi Árgonaut azonban most nem aprózta el a dolgot, legújabb játékuk, a Croc tagadhatatlanul egy Mario 64-ként. Amilyen letagadhatatlanul, hogy az már szinte arcpirító. Azt még meg lehet érteni, hogy a kamerakészítés és a feladatok lényege szinte teljesen azonos – hiszen a Mario 64 a 3D-s művészeti játékok világában egy önálló stílust teremtett – az viszont már talán befájlanság, hogy még az irányítás is egy az egyben lekoppintották. Na persze felesleges ezen rájátszani (ráadásra rajta inkább a Nintendo), hiszen M. 64-az a yó-yó-lók mindenre csak megyünk. Egyébként is az Árgonaut pusztán véletlen egybeesésének tartja a hasonlóságot, mert mint mondják, a Croc fejlesztése már 1994-ben, jóval a Mario 64 bemutatása előtt megindult.

Amikor tehát mint egy év telt el a Mario 64 megjelenése óta, de érdekes módon a Nintendo64 nagy vetélytársaira, a 32 bites konzolokra egyetlen olyan 3D-s platformjáték sem jött ki, amely hasonlóképpen teljes magasságában kiteljesített volna. A kritika későbbi Árgonaut azonban most nem aprózta el a dolgot, legújabb játékuk, a Croc tagadhatatlanul egy Mario 64-ként. Amilyen letagadhatatlanul, hogy az már szinte arcpirító. Azt még meg lehet érteni, hogy a kamerakészítés és a feladatok lényege szinte teljesen azonos – hiszen a Mario 64 a 3D-s művészeti játékok világában egy önálló stílust teremtett – az viszont már talán befájlanság, hogy még az irányítás is egy az egyben lekoppintották.

Amikor tehát mint egy év telt el a Mario 64 megjelenése óta, de érdekes módon a Nintendo64 nagy vetélytársaira, a 32 bites konzolokra egyetlen olyan 3D-s platformjáték sem jött ki, amely hasonlóképpen teljes magasságában kiteljesített volna. A kritika későbbi Árgonaut azonban most nem aprózta el a dolgot, legújabb játékuk, a Croc tagadhatatlanul egy Mario 64-ként. Amilyen letagadhatatlanul, hogy az már szinte arcpirító. Azt még meg lehet érteni, hogy a kamerakészítés és a feladatok lényege szinte teljesen azonos – hiszen a Mario 64 a 3D-s művészeti játékok világában egy önálló stílust teremtett – az viszont már talán befájlanság, hogy még az irányítás is egy az egyben lekoppintották.

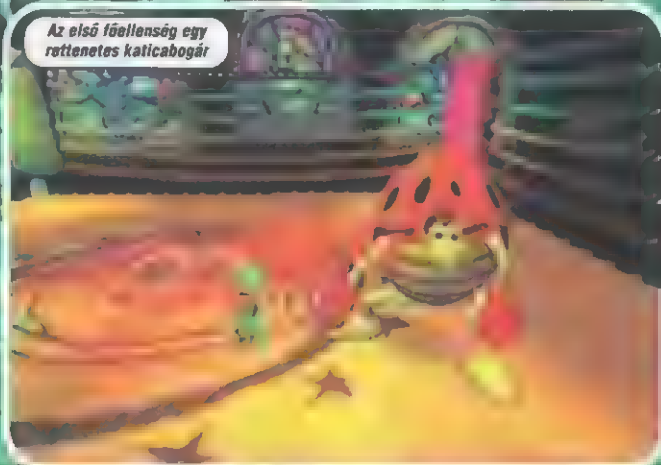
Amikor tehát mint egy év telt el a Mario 64 megjelenése óta, de érdekes módon a Nintendo64 nagy vetélytársaira, a 32 bites konzolokra egyetlen olyan 3D-s platformjáték sem jött ki, amely hasonlóképpen teljes magasságában kiteljesített volna. A kritika későbbi Árgonaut azonban most nem aprózta el a dolgot, legújabb játékuk, a Croc tagadhatatlanul egy Mario 64-ként. Amilyen letagadhatatlanul, hogy az már szinte arcpirító. Azt még meg lehet érteni, hogy a kamerakészítés és a feladatok lényege szinte teljesen azonos – hiszen a Mario 64 a 3D-s művészeti játékok világában egy önálló stílust teremtett – az viszont már talán befájlanság, hogy még az irányítás is egy az egyben lekoppintották.

Amikor tehát mint egy év telt el a Mario 64 megjelenése óta, de érdekes módon a Nintendo64 nagy vetélytársaira, a 32 bites konzolokra egyetlen olyan 3D-s platformjáték sem jött ki, amely hasonlóképpen teljes magasságában kiteljesített volna. A kritika későbbi Árgonaut azonban most nem aprózta el a dolgot, legújabb játékuk, a Croc tagadhatatlanul egy Mario 64-ként. Amilyen letagadhatatlanul, hogy az már szinte arcpirító. Azt még meg lehet érteni, hogy a kamerakészítés és a feladatok lényege szinte teljesen azonos – hiszen a Mario 64 a 3D-s művészeti játékok világában egy önálló stílust teremtett – az viszont már talán befájlanság, hogy még az irányítás is egy az egyben lekoppintották.



Croc attól függ, hogy mitől lóg

CROC AND ROLL



Az első főellenség egy rettenetes katicabogár

Az 12/82 gombokkal magunk állíthatjuk be. A Mario 64-hez hasonlóan itt is egy mesészerű művelőben játszódik a



A gonosz Dante báró megkezdte a Gobbok legigázását

stílusát is. Eseteket azonban szorosan

Amikor tehát mint egy év telt el a Mario 64 megjelenése óta, de érdekes módon a Nintendo64 nagy vetélytársaira, a 32 bites konzolokra egyetlen olyan 3D-s platformjáték sem jött ki, amely hasonlóképpen teljes magasságában kiteljesített volna. A kritika későbbi Árgonaut azonban most nem aprózta el a dolgot, legújabb játékuk, a Croc tagadhatatlanul egy Mario 64-ként. Amilyen letagadhatatlanul, hogy az már szinte arcpirító. Azt még meg lehet érteni, hogy a kamerakészítés és a feladatok lényege szinte teljesen azonos – hiszen a Mario 64 a 3D-s művészeti játékok világában egy önálló stílust teremtett – az viszont már talán befájlanság, hogy még az irányítás is egy az egyben lekoppintották.

Croc – mint tudjuk – kétélű élőlény. Sajnos úgy tűnik, hogy Dante egyik csatlósja is



Kiadja:
Fox Interactive

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

94%

Teljesen véletlenül került a kezembe a BEASTS AND BUMPKINS című játék "preview" Beta (azaz előzetes) CD-je, és teljesen véletlenül töltöttem be. Aki rendszeresen olvassa az 576-ot, az tudhatja, hogy nem sürűn készítik ilyenfajta programokról leírásokat, de ebben annyira felsztek a kis rohángáló szutyó parasztek (ugyaneis kb. ezt jelenti a "bumpkin"), hogy CoVboy felszólítására rászántam magam. Mielőtt azonban belekezdenék az élményeim ismertetésébe, le kell szögeznem: a játék a teszt készültékor még nem jelent meg és nekem

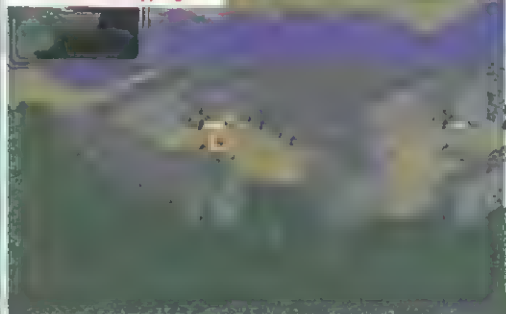
tő és lehangoló kategóriába kerül. Kivételt képez az az eset, ha valakibe jó adag humorérzék szorult, mert néhány poénos megoldással el lehet szórakoztatni magunkat.

Mielőtt belecsapnánk a lecsobá, fassuk a kezelést, amely teljes egészében az egérrel intézhető. A térképet jobban úgy tudunk mozgatni, ha nyomva tartjuk a jobb gombot. A képernyő felszén, a bal sarokban van egy számla

egy egyenlő, termékkifogyás). **Frangy** - Ki-bekapcsolhatjuk a bal felső sarokban leledző mini térképet, amely a falut körülvevő vidéket mutatja.

Blacvito - Ha ez be van kapcsolva, a pap néha okos tanácsokat ad nekünk a játék során. A képernyő

A pap bácsi és a katona bácsi nagy felfedezést tett. De itt valami titok lappang!



Varázslónk szoréncsésen megörkezett a mágikus templomba



csak az EA által küldött avatós Beta verziót volt alkalomunk kipróbálni (habár úgy tűnik, hogy az egyben a végleges is, mert az alapokon nem hiszem, hogy lehetne valamit igazítani). Ezért az esetleges változtatásokból és javításokból eredő eltérésekről mesélok kezelem.

A játék nem az a tipikus "falu szimulátor", inkább egyfajta hódító hadjárat története. Leginkább Settlers-klónnak hívhatnám. Egy hadvezért személyesítünk meg, aki a nagy király halála után pár emberrel a falut felfedezésre indul. Lényegében mindig ugyanazt kell megvalósítanunk, némi extra feladattal megfűszerezve: fel kell építenünk egy jól működő falut, ahol boldog emberek élnek, dolgoznak, szaporodnak, tehénkéket nevelgetnek és teljesítik szeretett vezérük parancsait. A program igen érdekesen van felépítve. Az első néhány küldetés lényegében egy oktató rész, ahol olyan egyszerű feladatokat kell megoldanunk, melyek a későbbi, összetettebb missziók alapjait képezik. Ez eddig rendjén is lenne, de ezzel a lényeg majdnem ki is merül! A két alap dolog ugyanis a következő: 1-falunk populációja érjen el egy bizonyos szintet, 2-pénzünk érjen el egy meghatározott összeget. Miután kitaposztaltuk, hogy a kettő hogyan működik, miként érhető el, a játék máris az untató, idegesítő

lő, ez a mindenkori anyagi helyzetünket mutatja. Mellette het ikon látható, ezek jelentése a következő:

Lényegszók - Ha a játék elkezdődött, a táblázat jelenik meg, amely lényegében három részre oszlik. Alapvetően vonatkozik a táblázat minden külön elemére, hogy csak akkor működik, ha a település elért egy bizonyos szintet. A bal felső részben állíthatjuk be, hogy a különböző termelt élelmiszerek mennyibe kerüljenek (sorrendben: tojás, hús, víz, a kútból, kenyér, tej, alma) és itt állítható a templom támogatási és a házadó is. Ez alatt helyezkedik el a "bírósg", ahol eldönthetjük, hogy a különböző bűneseteket (sorrendben: káromkodás, lopás, rablás, gyilkosság) mennyire komolyan torolják meg. A jobb oldalon van egy grafikon, ahol a falu életének menetét tanulmányozhatjuk (sorrendben: népesség alakulása, nemek megoszlása, érzelmek, pénz-

szelén, kissé...). **Kap** - Nem árt a kerítés egy pontjára odaatenni, a ki-be közlekedés végett.

Kat - Ide jarnak inni embereink.

Kat - Összeköthetjük vele a távolabb eső épületeket, hogy a lakosoknak kevesebbet kelljen sétálniuk.

Kat - Összeköthetjük vele a távolabb eső épületeket, hogy a lakosoknak kevesebbet kelljen sétálniuk.

Kat - Összeköthetjük vele a távolabb eső épületeket, hogy a lakosoknak kevesebbet kelljen sétálniuk.

Kat - Összeköthetjük vele a távolabb eső épületeket, hogy a lakosoknak kevesebbet kelljen sétálniuk.

Kat - Összeköthetjük vele a távolabb eső épületeket, hogy a lakosoknak kevesebbet kelljen sétálniuk.

Kat - Összeköthetjük vele a távolabb eső épületeket, hogy a lakosoknak kevesebbet kelljen sétálniuk.

Beasts and Bumpkins

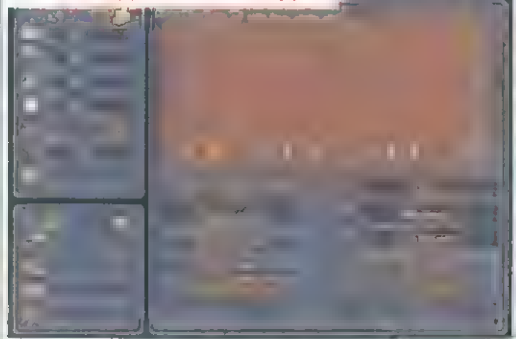
TSZ-ELNÖK SZÖRNYEFALVÁN



zük). Láthatunk még egy zászlót (ide kell elhozni a talált tárgyakat) és egy tábor tüzet (a szutyók előszeretettel felrengenek körülötte). A játékban változik a négy évszak (minden évszak egy nappalról és egy éjszakából áll), ezserint követhetjük az idő múlását. Varázsoljunk tehát egy csinos kis falut! Első lépésként menjünk a képernyő al-

lakodóktól és optimális esetben a tehéncsordánkat is összetartja.

Szinte ingyen adom a kaját, mégis ingadozik a népesség (ezeknek semmi sem jó)



szükség esetén az egyszerű falubeli parasztok is kitűnően megvédik magukat. A nők "kilométereket" is elyázolognak maguktól a tehenekhez. Ha ranyon egy parasztra, akkor mindig egy tehenre, ill. a szalag körül a nyakába. Ez már 3 mi tehenünk. Az aranyt a nők egyaránt elviszik.

Amint egy ember is irányítja a katonákat, ha a bal gombbal "keretet" húzunk ki.

A paraszta és a pap, de hasznosak a mélység (lámpa) ill. gyógyító maglakak.

Ha raklittelünk egy emberre a jobb felső sarokban megjelennek azoknak a katonák az ikonjai, melyek a katonák megsejtelésétől vannak (ha éppen nagyon unatkoznak).

Meszké pár dolgot megmagyaráznom, mert egyébként nem fogjátok érteni, hogy mi az én gondom a BAR-szal. Szóval a játékban minden játékban két emberrel kell játszani, egy figurára vagy egy személyre jelent (pl. Sydicate Wars), vagy többre (pl. Theme Park). Ehhez vi-

mert ilyenkor mindenki külön életet él, a kis manuskript mind-mind ismerjük, szeretjük, esetleg utáljuk. Eppor azért az ilyen játékok jóval nehezebbek is, mint a különböző fejlesztéseket emelni a számához és igényeihez mérten pontosan kell kalkulálni, ergo maximum ügyelni kell a pénzeszközök beosztására (tenékszem, amikor pl. a Theme Park-ban sokat hanyagolt a lakogatók, egyszerűen betettem még egy takarítót, és kész volt. Természetesen ez az egész kivetítve nem lehet igaz, hiszen két takarító nem tud a non-stop megjelentő tőröcskét megburkolni, kivéve, ha

matikai függvény alapján kezeli az arányokat (mics "szoros" kapcsolat a ki- szolgálóegységek és a lakosok között, mindegyre matematikai), ezért a monotonitás hibájába esik. Azonkívül a feladatok is bugyuták (keresd meg, vidd oda, öld meg őket), sőt, némely küldetésokat a katonáinkra bízunk, minden rendszer és értelem nélkül jelentkező csapdák is halálra idegesítettek.

A parasztok általában mindenféle lo-

Vigan aratnak a parasztok, a pap meg közben összeszedi a (vég)kimerülteket



Bumpkins

Az ellenséges falu hadserege kimeletlenül elbánt agresszoraimmal. I'll be back!



trenírozzunk katonákat és fedezzük fel a vidéket

A katonák értelemesen a harcban járatosak (minimum 2:1-es arány a javunkra minden csatában kötelező), de

hát egy figuránál mindenkit külön személyiséggel kezel a gép, míg több emberrel nagyobbak az arányok (életmezés, lakás, szolgáltatások, meggyezés). Érthető? Szerintem az egy ember eset a szimpálikusabb (viszont ezt nehezebb is megköölni, persze egy haborús játéknál értelmetlen is lenne),

turbót szerel a felmosórangyára). A BAR is a "külön-külön" módszert próbálja kezelni, de valahogy sikertelenül. Számtalanszor fordult elő, hogy 5 férfi és 5 nő élt a falumban, építettem nekik 5 házat, mégis legalább 3 ember aludt a portuz körül. A lakosok minden ember nélkül jártak ki-be a konyhákba, nem voltak állandó családok, sőt a városuk sem. A nők csak addig voltak hűek otthonukhoz, amíg megszűnt a háború, de a kövekkel a ház egy másik házban házták a világot, és a másik apátot. Ez az jelenti, hogy egy bizonyos fokú kiépítettség nagyon sok embert el tud tartani (kétszer annyi lakoshoz, mint kell kétszer annyi felépítmeny és kaja) és az egész falut ott tartja, hogy minden megy magától. Én azt csináltam itt az irodában, hogy almentem fel órát PSX-ezt egy másik asztalhoz, aztán amikor visszamentem, volt egy csomó pénzem meg egy halom lakosom. Hamar rájón az ember, hogy ha lerak 6 tyukot, épít egy malmot, egy kútot, egy fátot, meg néhány házat akkor szépen lassan magától gyarapszik a lakosság és dögunatom lesz a játék. Csak minden tavasszal kell egy kevés búzát elvetni, hogy legyen kenyér. Meglátásom szerint a program valamilyen hibás mate-

matika nélkül viselkednek. -A mesteremberek egyáltalán nem "élnék", inkább csak "vannak". -Örjítő, hogy állandóan éjszaka van. A játékidő fele semmi sem használható. -Totális aránytalanság van a program részai (lakosság-szolgáltatások) között. -A helyes (állandóan ugyanazt kell tenni) taktika kirokoskodása után állati uvalmas (túl könnyű) lesz a program. -A 9. küldetésnél már kevés a 16 Mega Ram, állandóan csak lótt a program. -A grafikával nincs baj (a tehenek baromi jól mutatnak).

MARTIN

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P100, 16MB RAM, SVGA, WIN95

56%

PETE SAMPRAS TENNIS

A tenisz nem igazán felkapott sportág a PC-s játékok között. Emlékeim szerint utoljára télen írtunk ilyen programról, s az sem volt valami nagy durranás. Most viszont valami

gép lassúsága miatt viszont nagy felbontásnál a futás elégé furcsa, csúszós mozgást eredményez. A játékot egyébként 10 különböző kameraállásból követhetjük végig.



teljesen váratlan történt: egyszerre két fantasztikusan jó program is érkezett a boltba. A Code Masters Pete Sampras Ten-nise és az Interplay Roland Garrosa is gyógyír lehet a teniszrajongók sebeire, akiknek mostantól valószínűleg a választás jelenti majd a legnagyobb problémát.

A PS saját állítása szerint az első olyan teniszprogram, amely valós idejű 3D-s animációval rajzolja meg a játékosokat. A figurák mozgását a már jól ismert mozgásdigitalizáló (Motion Captured) eljárással tökéletesítették, s valóban elég élethűen püfölik a labdát. Valószínűleg a

Az RG hasonló technikát vetett be, de talán a DOS kisebb igényeknek köszönhetően valamivel gyorsabb a grafikája és így a játékosok animálása még vetélytársánál is gördülékenyebbre sikerült. Itt kamerákból kevesebb áll rendelkezésünkre,

de ezt ki lehet bírni.

A menüben válogatást mindkét programban kellemes muzsika



teszi élvezetesebbé. Meccs közben pedig a közönség moraja, a labdák, ütők és a háló zaja és a mérkőzésvezető hangja, mind hihetetlenül élethű. A PS egyetlen pluszt tett mindehhez hozzá: a bíró szövegét a verseny helyszínétől függően angolul, japánul, vagy akár oroszul is hallgathatjuk. Az RG-ben kicsit zavart az összpontosításban, hogy a közönség még szerva közben is tapsolt – ami ugye nem illik.

IRÁNYÍTÁS

A PS-ben négy tűzgombbal négy különböző ütéstípust (egyeses, átemelés, ejtés, nyeses) érhetünk el. Lehetőségeinket tovább növeli, hogy az irányok trükkös használatával nem csak helyezni tudjuk a labdát, hanem néha egészen különleges falsot is adhatunk neki (némi kifizetést hiszem a jó öreg Pete is elámulna). Szervánál



három különböző erősség közül választhatunk, s persze a leggyorsabb labdákkal szinte lehetetlen eltalálni az adogatódvart. Az RG-ben csak két tűzgombunk van, az egyenes és a nyesett labdáknak. Ütésnél a gomb

Kiadja:
Code Masters

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P75, 16MB RAM, 2xCD, 5VGA

87%



ROLAND GARROS

nyomva tartása adja meg a hosszt, a fel-le nyillak pedig az erőt, ami elég zavaró lehet. Kezdő módon segítség, hogy egy

használni ellenünk. A PS-ben négy figura jellemzőt meg is változtathatjuk, s mivel a tornákon csak ezekkel indulhatunk el, érdemes jól megfontolni, milyen órák oldalakra lesz szükségünk, s milyen hibákat tudunk minél olcsóbban megúszni.

Pályák tekintetében mindkét programban teljes választék van (a PS-ben még a moszkvai Kongresszusi Központ fedett műfüves gyepén is üthetünk néhányat). Érdekes viszont, hogy a játék legelején egyikben sem érhető el minden pálya, hiszen a nehezebbek (és velük néhány komolyabb ellentél is) csak néhány torna megnyerése után jelenik meg a választékban.



Az RG legnagyobb érdekessége, hogy a hagyományos játék mellett egy futurisztikus teniszt is kipróbálhatunk (ha az első három tornát végigjátszottuk). Ennek szabályai eléggé emlékeztetnek a régiekre, de a háló fölött időnként megjelennek furcsa eszközök, melyeket a játékosok a labdával eltalálva gyűjthetnek be. A megszerzett eszközt aztán a második tűzgömbbal aktiválva izzaszthatjuk meg még jobban ellenfelünket. Ez tulajdonképpen kétféle trükköt jelent: a gránát-labda beindítása után 5 másodperc múlva robban (tehát lehet, hogy nekünk lesz hozzá szerencsénk), míg a hologram-labda ütés után kettéválk, ellenfelünk pedig törheti a fejét, hogy melyiket adja vissza. Ha most választanom kellene, bizony nehéz lenne a dologom. Mind a két program látványos és élvezetes, s mindkettőnek vannak apró előnyei a másikkal szemben. Az RG-

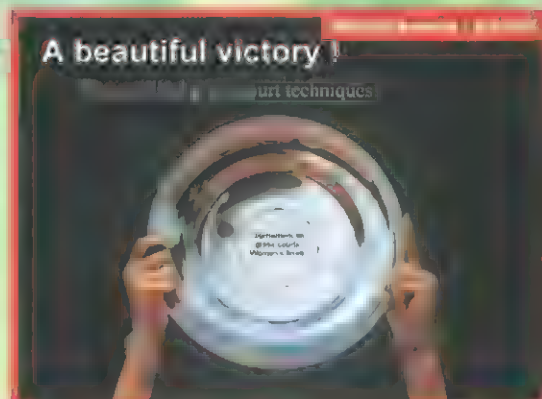
nek inkább a kiváló grafikáját emelném ki, míg a PS-ben az irányítás tökéletessége hívta fel magára a figyelmet. Az biztos,



kis pötty jelzi, hova fog érkezni labdánk az ütés után. A labdát megpörgetni a gomb ütés előtti többszöri lenyomásával tudjuk.

PLUSZOK

Ami a legfontosabb, hogy mindkét programban négy játékos játszhat egyszerre egymás ellen. A játékosok több mint húsz előre elkészített figura közül választhatják ki sajátjukat. Ezután viszont a PS előnye jönnek: ebben a programban a gép által irányított figurák nem csak képességeikben, hanem a mérkőzésen alkalmazott taktikájukban is különböznek egymástól. Még érdekesebbé teszi a dolgot, hogy a gép megfigyeli és megjegyzi a meccs közben elkövetett hibáikat, s ezt a tudást még a következő meccseken is képes fel-



mindkét program kiemelkedő alkotás a műfajban.

P.K.

Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P75, 16MB RAM, 2x CD, 5VGA

84%

A királynő roppant hálás követé fuvarvezetéséért

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.



Eppen a sivatagban viharzik – az anyagi kár jelentős

Napjainkban a Hornet a haditengerészet és a tengerészgyalogság legteljesítköpesebb többfeladatos vadászrepülőgépe, amely ugyanolyan jelentőséggel bír, mint az USAF-nál az F-16-os. A gép sarkánszerkezetének kialakítása teljes egészében a hajófedélzeti üzemelési feltételeknek megfelelően alakult. A gép sarkánszerkezetének kialakítása teljes egészében a hajófedélzeti üzemelési feltételeknek megfelelően alakult.

A gép sarkánszerkezetének kialakítása teljes egészében a hajófedélzeti üzemelési feltételeknek megfelelően alakult. A gép sarkánszerkezetének kialakítása teljes egészében a hajófedélzeti üzemelési feltételeknek megfelelően alakult.

A gép sarkánszerkezetének kialakítása teljes egészében a hajófedélzeti üzemelési feltételeknek megfelelően alakult. A gép sarkánszerkezetének kialakítása teljes egészében a hajófedélzeti üzemelési feltételeknek megfelelően alakult.



Három a jenkí igazság, meg egy a ráadás, esetünkben egy repülőgéphordozó

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

oldani a Hornet több problémáját anélkül, hogy a konstrukciót át kellett volna alakítani. Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

EGEKURA!

"Otthon, édes otthon!"



Az F/A-18 Hornet fejlesztése során utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdtem rá a leírásról szövegesen beszélni.

F-16

FALCON ASZAT



A menük háttérül ízléses festmények szolgálnak



Szemből van bennem valami fenyegető...

Tő mint az EF 2000-ben volt. A HUD-on azonnal nem tudok eligazodni, bár a lényeges adatok a megszokott helyekről köszönnek vissza. Ahhoz, hogy ténylegesen tudjam uralni a gépet, érzem hosszabb tanulási időre lesz szükségem, mint egy általánosan szimulált esetben (ez nem baj, sőt, nagyon jó!). A program hardware igénye már-már meglepő, semmi örömi elégséges egy teljesen mezei DX2/66 proci

Futott a kíváncsiság, hogy a DOS-os verzióhoz képest a Win 95 alatt futás milyen változásokat hoz. Az installálás többszöri próbálkozás után sem sikerült (?) a Win 95 kiakasztani. A program menürendszere logikus, áttekinthető.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Az F-16 a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe. A NATO országok és más szövetségi országok is sokat használnak. A gép a 1970-es években fejlesztették ki, és a 1980-as években kezdte meg a szolgálatot. A gép a világ egyik leggyakoribb harci repülőgépe.

Kiadja:
Digital Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

486DX2/66, 16MB RAM, SVGA, 2xD, CD

84%

Nem értem, mi ütött az Infogramesbe, hogy csak most kezd átírni a régi SNES-es anyagait PC-re – na persze, jobb későn mint soha. Igény bizonyára van rá, hiszen mostanában elég kevés a klasszikus 2D-s platformjáték PC-re, a Smurfs meg amúgy is egy hálás téma. A Smurfs hősei – ha valaki talán nem ismerte volna fel őket a képeikről – természetesen azonosak a Magyar TV-ben Hupikék Törpikék címmel sugárzott rajzfilmsorozat szereplőivel. Lássuk hát, mik a hírek Aprajafalván!

A megatalkodott varázsló, Hókuszpók jó szo-

az erdei kukacok, a lepottyánó almák mind életveszélyes dolgok, s természetesen törpjeink úszni sem tudnak. Az egyszerűbb ellenfeleket – mint pl. a kukacokat – ráugrással el tudjuk intézni, viszont ugyanezt már nem tehetjük meg mondjuk a tüskés hátú sündisznóval, vagyis legtöbbször az elkerülés taktikáját kell alkalmaznunk. Törpünket a kurzorgombokkal irányíthatjuk, de ha emellett C gombot is nyomunk, hősünk futni fog. A törpök persze ugrani is tudnak, ezt a B-vel hozhatjuk elő. Kezdetben tehát Törperőssel leszünk, akinek különleges képes-

őket a megfelelő helyre. A csomagok funkcióját azt hiszem nem kell magyarázni: ha például egy fal állja az utunkat, ezzel robbanthatjuk ki. Lehetünk majd Okoskával is, akivel egy sötét barlangon kell átkelni, továbbá Hamival is, mely során bebizonyosodik: a hozzáértő kézben egy adag jól irányzott áfonyapuding is lehet fegyver. (V-vel dobálhatjuk.) Vannak továbbá olyan eszközök, amiket nem vehetünk fel, de használhatjuk őket. Ilyenek például a rugók, vagy a gombaházak ajtajai – hogy csak a legegyszerűbbeket említsem.

Már az első helyszínen, Aprajafalván sem gyerekláték az átkelés. Szinte röhejes, de hősünk már attól is energiát veszít, ha elcsúszik egy poccsolyában, vagy fejen koppintja egy rög, ami a földet szántó ekevas alól pattan ki... Ez pedig még csak a kezdet. Már rögtön a harmadik pályán egy olyan fáramászás vár ránk, ahol szállingózó levelekre kell pontosan ráugranunk, s egyetlen elhibázott ugrás után szinte előlről kezdetük az egészet. A mólonál jön a "kedvenc" részem, amikor úgy zuhanunk az ismeretlenbe, hogy csak a véletlenül múlik, ha

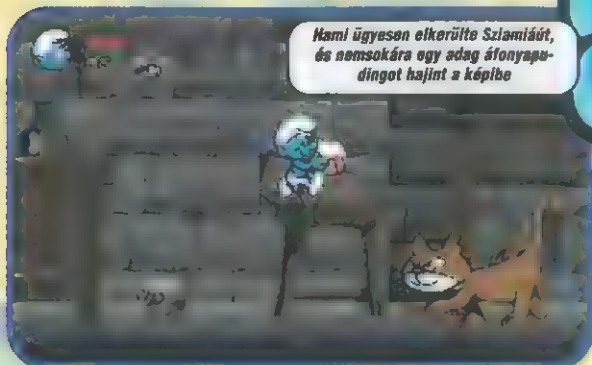
THE SMURFS

HUPIKÉK FUTAM

kásához híven a törpök elrablásán mesterkedik, s már el is ért némi sikereket, hiszen eltűnt Tréfi, Okoska, Hami és Törpilla. A kényes helyzet megoldására Törpapa összehívja a falut, és Törperőst jelöli ki a szabadítóakció végrehajtá-



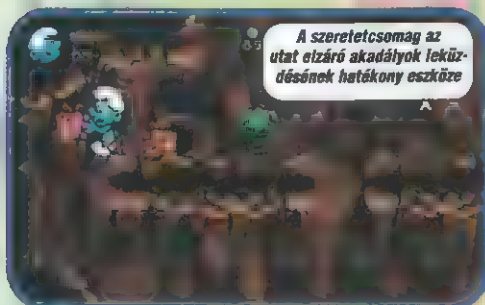
Egy csomó bajunk származik abból, hogy Aprajafalván a közművesítés még kissé gyerekcipőben jár



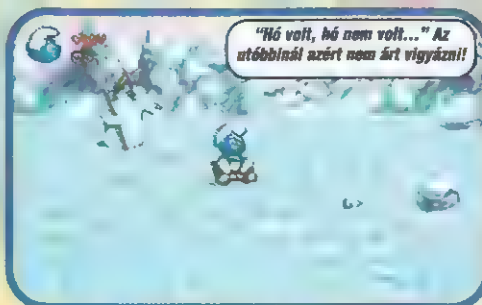
Hami ügyesen elkerülte Szlamiaút, és nemsokára egy adag áfonyapudingot hajint a képibe

sára. Ő lesz tehát az első, akit irányítani fogunk Törpünkkel oldalra, illetve függőlegesen scrollozó helyszíneken kell áthaladnunk, a lényeg, hogy közben életben maradjunk. A kutatózott cél elérése azonban cseppet sem egyszerű, lévén hogy szinte minden, ami mozog, ártalmas hősünk energiaállapotára. Aprajafalva többi lakói,

sejé, hogy málára tud felmászni, kúszni is képes, valamint tárgyakat lehet vele felvenni (lehajolva), amiket aztán máshova elszállítva lerakhatunk. A későbbiekben átvehetjük a kiszabadított törpök irányítását is. Tréfi természetesen elválaszthatatlan a mókás ajándékcsmagjaitól, amiket a V-vel hajíthatunk el, vagy akár finoman le is helyezhetjük



A szeretetsomag az utat elzáró akadályok leküzdésének hatékony eszköze



"Hó volt, hó nem volt..." Az utóbbinál azért nem árt vigyázni!

A pályakon a következő bonusokkal találkozhatunk, például gombákkal (ezek az ún. zsákbamacskák, mert széttörve őket más bonusok kerülnek elő). A legtöbb-ször áfonyát lehet felvenni (extra élet-ponthoz jutunk), ha viszont törpbabát találunk, az már egy egész életet jelent. Szintén egy extra életet jelent, ha sikerül 25 fellevelet begyűjtenünk. A felrobbantakon kívül néhol csillagok is előbukkannak, ezekből 10-et összeszedve bonuspályákra kerülünk.

A máskálós részekon kívül néhol speciális helyszíneken is helyt kell állnunk, ilyen például, amikor egy aranybánya labirintusából egy csillót irányítva kell kijutnunk. A váltók időben és helyesen való átállítása bizony maximálisan

próbára teszik a reflexeinket. A Smurfs tipikus példája annak, hogyan képzelte annak idején az Infogrames a hosszantartó játékelményt az akció elképesztő nehezítésével.

éppen alattunk van egy fadarab, ami a kiadaskor üszkál. Mindehhez még hozzájön, hogy a program nem osztogatja túl sűrűn a pályakódokat. Összegezve tehát az a korosztály, akinek a játék később, valószínűleg hamar ráun a sikerelenségre. Mellesleg szerintem ezzel a játékkal egy kicsit elkésett az Infogrames, de ha már a kiadás mellett döntött, néhány aprósággal igazán továbbfejleszthették volna az eredeti verziót. Gondolok itt arra, hogy mivel a játék eléggé benne van a korban, a grafika (bár a maga idején kiemelkedőnek számított) már nem üti meg a mércét, ráadásul a programot egy kártyás gépről hozták át, ezért alig halhatunk hangeffekteket, s Aprajafalva lakói sincsenek szinkronizálva Legalább CD alapú zenéket rakhattak volna a játék alá. Egy szó mint száz: a konverzióval egy az egyben ugyanazt kapjuk, mint SNES-en, s ez semmiképp nem lehet pozitívumként értékelni.

VZ.

Kiadja: Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX33, 8MB RAM, 1xCD, VGA

69%

dőszámításunk előtt 50-ben járunk, Galliat csaknem teljes mértékben elfoglalták a rómaiak. Egy kis gall falu rettenthetetlen lakói azonban továbbra is ellenállnak a hódítóknak. Ennek Julius Caesar cseppet sem örül. A híre megy a dolognak, az birodalomszerte fejtelenséget okozna. Kiadja a parancsot: kerítést kell vonni a falu köré, hogy egyetlen lakója se hagyhassa el. Na, több se kell hőseinknek: Asterix és Obelix útnak indul,

Először Britanniában leszünk látogatást. Az erdőn és a tengeren átkelve Londinumból szerezzük az első szuvenírt. A helyi rugbycsapatot kell kiszabadítani, majd segíteni kell őket legyőzni a rómaiakat. Kiemel-ném a szuper ütés jelentőségét (B, nyomva tartva), a börtönaljakat csak így tudjuk kitörni. A meccs viszonylag egyszerű feladat: időben ugorva/passzozva le kell kerülni az ellenfél emberét, majd pontosan rugni

A második helyszín Helvécia (a mai Svájc), ahol természetesen egy bankba kell behatolnunk. Ott a széféket kell átkutatnunk (hasonlóan a brit börtönhöz), mivel eltűnt Zúrix, a bankár, aki minden bizonnyal az egyik páncélzsekrényben rejtőzik.

Hőseink az ókor jelentős sporteseményeit sem hagyhatják ki: elugranak Aténba is, megnyerni az olimpiát. Három versenyszámból (futásban, gátfutásban és ge-

tak vele valami szörnyű italt, melynek következtében a meccs már eleve lefutott – hacsak közbe nem lépünk. Amikor hőseink bekerül az arénába, láthatjuk a torzsfőnököt menekülni. A C gyors nyomkodásával mi is kezdünk el ugyanabba az irányba futni. Az aréna végénél ugorjunk be a palánk mögé (V-vel), ugyanis a bika nem tud olyan gyorsan megállni. Ezt ismételtük meg néhányszor, s máns miénk az utolsó trófea.

ASTERIX & OBELIX

GAL(L)IBA GALLIÁBAN

hogy bejárva a Római Birodalmat szuveníreket gyűjtse-nek, s így bizonyítsák: szabadságukat nem korlátozhat-ják holmi Julius Caesar.

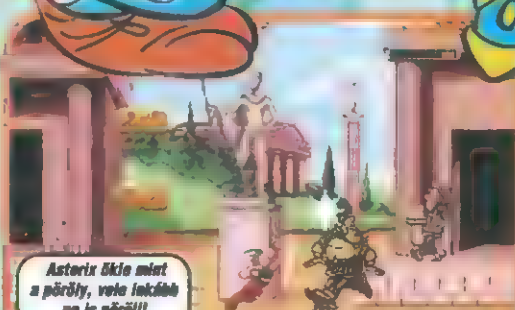
Ha a népszerű gall hősről van szó, abban csak az Infogrames keze lehet. Ha ehhez még azt is hozzá-tesszük, hogy egy konzol-átrát, mi sem természetesebb, hogy az Asterix és Obelix csakis egy plat-formjáték lehet. Az Infogrames hozza a tőle meg-szokotti színvonalat: 24 szépen megrajzott pa-rallax scrollozódó pálya két választható hős, és rengeteg ellenfél. Az első dologunk, hogy az Options me-nübe lépünk, és a nehézségi szint beállítás mellett szereplőt válasszunk magunknak. Ha rögtön a játékot indítjuk, az egyes játékos Obelix-et fogja irányítani, a nehézség szint pe-dig közepes lesz. A két választható játékmódot illetően a két játékos mód teljesen azonos a szimpla játékkal, a lényeg, adott idő alatt át kell jutni a hely-színeken, és közben minél több pontot gyűjteni. Pontot az aranyérmék felvételével le-het szerezni, de ezeket azért is érdemes összeszedni, mert minden öt-venedik után egy extra élettel gyarapodunk. Életeket a pályákon is találhatunk, továbbá az arany színű blokkokat szedve vagy energiát adó ételekhez jutunk, vagy varázslathoz/sült vaddisz-ródhoz, amelyek sérthetelenséget biztosítanak. Találhatunk még csillagokat is, ezekből pá-lyánként 10-et összeszedve bo-nus helyszínekre juthatunk. A "szabályok" teljesen szokvá-nyosak: ha ellenségnek ütkö-zünk, energiát veszünk, ha pe-dig elfogy az energiánk, egy élet levonásra kerül – mindeze-ket a felső kijelzőn követhetjük nyomon.

Aki olvasott már Asterix kép-regényt, annak hőseink haro-modora nem lehet ismeretlen: úgy állon teremtik a Caesar hős katonáit, hogy szegény le-gionáriusok menten kröppen-nek a sarujukból. Útni – alap-beállításnál – a B gombbal tu-dunk, ugrani a V-vel, futni a C nyomva tartásával. Mint azt látni fogjuk, egyes helyszí-neken speciális versenyeken is részt kell venniük.



A játék szerencsére maximá-lisan jól játszható, minden helyszínen kétszer is kapunk pályakódot, így nem válik unalmassá. Csak az a zavaró, hogy a program elfelejt az utolsó kódot, így másodszor próbálkozásra már mindig ne-

A ködös Londinium utcái már akkoriban is elég forgalmasak voltak



Asterix élke mint a pörty, vele inkább ne is pörtyöl!



TS különkiadás az ókorból



Obelix idejekorán elkezdte a mániákusvédelmet Luxorbán

künk kell bevinni. Az irányítás is kielégítő, bár a szakadékok áthághatásánál gyakran előfordult, hogy a gép csak az ugrás hangját adta és ugrani már elfelejtett – fordítva talán egy fokkal jobb lenne. Egy hanggal több vagy kevesebb – úgy sem venniük nagyon észre, mivel konverzió lévén sajnos minimális mennyiségű hang-geffekt hallható.

V.Z.

Kiadja: Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

486DX33, 8MB RAM, 1x CD, VGA

79%

relyhajításban) minimum kétfőben kell győznünk az első helyért. Mindegyiknél három próbálkozásunk van. A futás a legegyszerűbb, mindössze a C-t kell nyomkodnunk minél gyorsabban. A gátfutásban már ugrálnunk is kell a V-vel. A gátfutásnál sokat számít az időzés is, a C nyomkodásával futathatunk neki a B nyomva tartásával natározhatjuk meg a dobás szögét. Az egyiptomi helyszín a második, ahol nincs speciális verseny, mindössze ki kell oszlanunk az egyiptomiakat ostromló katapultok kezélt, s máns megkapjuk a jutalmunkat.

Hispániában egy újabb gaztettelt kell megakadályoz-nunk: a rómaiak elrabolták az egyik rettegett spanyol törzsfőnököt, és egy bikavadász arénájába dobták be. Ez mág nem is lenne akkora baj, csak hogy előtte megitat-

sofó bohóc – aki megőrül a melegnek – elárul egy receptet. A kredencről vegyük magunkhoz a csavarhúzót, majd vessünk egy közeli pillantást az asztalra. Szörjünk a formába a csontport, majd az asztalon található zselével öntsük fel. Az eredmény gusztustalan, de szeretjük az élőhalott papagájok. Mielőtt megelégtünk a kukacok, mászkáló csontok és hasonló szépségek látványát, menjünk át a konyha másik felébe. Először is szereljük meg az ételszállító mechanikáját – ehhez a hátsó gépezetben a fogaskerekeket kell a helyükre rakni (ket-

oldali szerkezetbe – ami állítólag egy őskori pirító – s húzzuk meg. Az ételszállító szalag elindul a másik irányba, s nekünk nincs más feladatunk, mint ráhuppanni és kiszállni a másik oldalon. Menjünk át a másik helységbe, ahol a szolgál erős csuklásra panaszkodik, a kis vizet kér. Vegyük magunkhoz a kalapácsot, majd menjünk vissza az előző szobába, s verjük le a szekrényről a zárat. Benne egy varázsbaba és egy üveg víz található. Adjuk át a szolgának a vizet, akinek ugyan elmúlik tőle a csuklása, de a felfelé vezető létra körül-



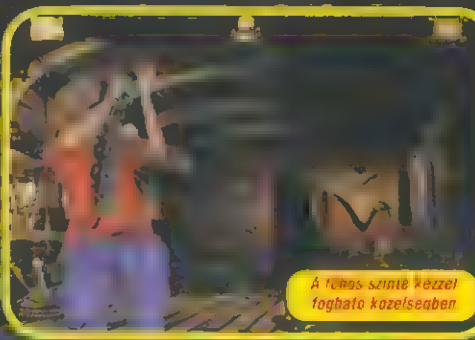
A tűzhely akkor használható, ha a atékának van egy kis sütevalója

Egy darab szappanért hajlandó a tőrkep következő darabját átadni... Lépünk a voodoo főcsába, mire a felső fedélzetre kerülünk, ahonnan lekergetnek a zombik. Egy kis célbalövés következik: a zombikat célba kell venni a cölkeresztel. Tapasztalatom szerint először egy piros színre változt, majd egy zöldre változt és így tovább kell kilőni. Ha sikerrel járunk, a voodoo főcsán keresztül ismét menjünk a felső fedélzetre, s vágjuk el az oszlopot a fűrészszerűvel. Az oszlopon lévő két lábszárcsont éppen jó lesz a lefeszénynek – már csak az élezés van hátra. A csavarhúzóval szereljük meg a köszörűt, majd élezzük meg a fejszékét. Nincs más hátra, mint megkeresni a szappant – ehhez kattintsunk az ágyúra, majd állítsuk be úgy, hogy a közelebbi vödörbe lövünk egy golyót. A következő lövéssel a libikókát állítsuk át, a harmadikkal pedig a szappant verjük le a libikókára.

előre, s ismét rabok leszünk. Használjuk magunkon a varázsbabát és lebegjünk a báró kabinjába. Vegyük el a tőrkep utolsó darabját az iránytűről, majd szóljunk a csontváz madárhoz, aki elrepül és kiszakítja a puskaporos zsákok. A puska por valami csoda folytán belénk száll, s így felforrósodva menjünk vissza testünkbe, ami körül eloszlik a varázs. Rakjuk össze a tőrkepet, s helyezzük a kormány előtti padkára. Hőssünk a tőrkep segítségével jó irányba kormányozza a hajót. Vegyük magunkhoz a tűpárnát a padkáról, majd menjünk az árbochoz, s húzzuk meg a harangot. Megjelenik a szolgál, és közli velünk, hogy a báró visszaállította a kormánykereket, s harcban kell legyőznünk őt, ha mi akarjuk irányítani a hajót. Másszunk fel az árbocra, s fent az amulett segítségével lökjük le a bárót. Ennyi persze nem elég egy élőhalottnak – nézzünk bele a távcsővébe, s máris láthatjuk, hogy visszatér. Kössük a derekunkra a kötelet és másszunk ki a kereszttrúdra a voodoo lélekfogóért.

A tűpárnába gyűjtsük össze a tüket, mire a lélekfogó kinyílik. A rabul ejtett lelkek elszabadulnak, de csak egy pillanatra: a báró visszatér az utolsó összezsápas erejéig. Tűzzel, vízzel vagy levegővel támad ránk... ugye mindenki emlékszik a madár szavaira?

Ráspá



A főcsa szinte közel fogható közelében

Utóljára célizzunk a libikóka másik felére, hogy közünkbe repüljön a szappan. Szerzeményünkkel keressük fel a kapitányt, akitől megkapjuk a harmadik térképrészletet és egy varázsbabát. A kapitány kiszabadul, s egy mágikus őrvény kerekedik utána – pechünkre minket is



Macsok, szemek, kosz, kukacok és mászkáló csontok. Ravden a konyha

most fent van, a másik két tőnek pedig látszik a helye, majd húzzuk meg lefelé a kart. Ezt követően vegyük fel a földről a rudat, s helyezzük a bal

csontvázpapagájra, akinek a konyhában készített levege jár. Adjuk oda neki, mire először, hogyha a báró tűzzel támad ránk, nekünk vízzel kell válaszolni, ha vízzel nekünk levegővel, ha pedig levegővel, akkor nekünk tűzzel. Itt van a kapitány is, akinek a lábát évek óta a fedélzet padlójába van szorulva.

Kiadja:
Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 4xCD, 8MB RAM, 5VGA

82%

GT RACING 97

ING

van kité-
ve az
egyik irányhoz. Ha mégis behaj-
tunk, egy autók fogja banni a fe-
telőtlen manóvert (persze ha még
idejében észbe kapunk, gyor-
san lefékezve
van

változtathatjuk, ehhez a Colour pa-
raessia kell. A GT Racing 97-ben a
tett tulajdonságok azért fontosak,
mert a kocsi minél kisebb – a ha-
retesi stílusunk függvényében –
rongálódni fog. Ha ráhajtunk például
a padkára vagy káros fékcsi-
korgással vesszük a kanyarokat,
gyorsan kopik a gumi. Ha manuális
váltónal túl magas fordulatszámra
húzzuk ki a kocsit, sérül a mo-
tor. Azt pedig talán mondanom
sem kell, hogy ha falnak
vagy pedig a vetélytárs-
ainknak ütközünk, akkor
rongálódik a kaszní. Ha
az említettek közül vala-
melyik alkatrész teljesen
törpára megy, autót vesz-
tünk, ha pedig az összes
autónk elfogy, vége a ja-
téknak.

A bajnokság minden egyes futam-
ában kilenc másik versenyzővel
egyetemben állunk rajthoz – indu-
lásnál természetesen az előkelő
utolsó pozíció a miénk. Továbbjutni
csak akkor fogunk, ha felküzdjük
magunkkal minimum dobogós helye-
zésig. Ha ez sikerült, az elért ere-
ménytől függően pénzütemet ka-
punk. Ha elégedetlenek vagyunk,
újrajátszhatjuk a futamot (Try
Again), ha viszont megfe-
lel az eredmény, meg-
nézhetjük, s akár ki is
menthetjük a...

visszajátszást. Ha
a Continue-val to-
vábblépünk, a
kapott pénzhol-
dunk meg a...

Ha a GT Racing 97-ben a
kocsit megsemmisítjük, a
játék azonnal leáll, és a
játékot újra kell kezdeni. Ez
a GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

A GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

Ha a GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

A GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

A GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

A GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

A GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

A GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

A GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

A GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.



kusabb: "élet". A vásárlást a Buy-
jal, majd az Accepttal hagyhatjuk
jóvá. Ha megvagyunk, kimenthetjük
a bajnokság aktuális állását, majd
folytathatjuk a versenyt. A későbbi-
ekben a Fomenü "Resuming a
Championship" menüpontjával le-
het a kimentett állást visszatölteni.
A játék Options menüjében két já-
tékos modot is be lehet állítani:
ilyenkor a képernyő két részre osz-
tódik, de változatlan szabályokkal
folyik a verseny. Mindezekkel per-
sze a játéknak csak a főbb menü-

irányítása tetszett. Igaz, a program
közel sem olyan valóságos mint
mondjuk a Screamer 2, ennek el-
lenére maximálisan érezni lehet,
hogy mennyire uraljuk a gépet. Ha
például már kopottak a gumik, jól
észrevehető, hogy bizonytalanná
válnak az autó úttartása. Szerencsé-
re ez azonban nem azt jelenti,
hogy teljesen kontrollálhatatlanná
válnak a jármű. Mindössze annyit,
hogy bele kell kalkulálnunk a ka-
nyarokba némi sodródást, és ha
úgy hozza a szükség, offen is kell

kormányoz-
nunk. Ezt
tehát reme-
kül megol-
dották a pro-
gramo-
zók, ugyan-
akkor nem
értem, ho-
gyan marad-
hattak a
kész játé-
ban olyan
szarvashi-
bák, mint
hogy a fől-
duton is
nyikorognak a gumik, vagy hogy a
futam lefutása után – ha úgy adó-
dik – átmennek egymáson az au-
tók. Ilyen apróságokkal igazán vé-
tek lerontani – még ha csak kicsit
is – egy amúgy roppant élvezetes
játék színvonalát.

V.Z.



A GT Racing 97-ben a
játékot újra kell kezdeni.

A játék gyorsaságán és a szép, si-
ma képernyőfrissítésén kívül ne-
kem leginkább az autók kimentése



DE...
Kiadja:
Ocean
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX100, 16MB RAM, VGA, 2xLD
83%

Adátum: 2197. Négy hatalmas változat verseng egymással, és az eszközökben csupán két személynél nagyobb a távolság. A távoli bolygók ásványi kincseinek kiaknázása ugyanolyan része életüknek, mint az egymással való kiaknázás. Ebben a világban, elapadó környezetben a zöldnek állni

Első olvasatra ugyan kicsit időtel-
lenül hangzik, de a No Respect szerin-
tem egy olyan játék, mint ha egy ve-
rekedős játék és egy shoot'em up.
például a Mortal Kombat és a Ter-
nal Velocity – házasságból szüle-



szinte egyenlő az öngyilkossággal. A túlélésre talán az egyetlen esély, ha az ember a szülői háza mellett áll.

Te azonban mégsem érti tesztet. Csakban elcsúszott barátaid emléke arra, hogy a jelenleg éppen szőlőhullás szélén álló TransMine vállalat szolgálatába szegődj. A feladat nem kevesebb, mint megvédeni az E3-as

tett volna. Amikor elfedték a játé-
kot, 20 különböző fickó közül vá-
laszthatunk, és ezután – akárcsak a
Mortal Kombatban – oszlopba szedve
láthatjuk, kiket kell majd legőző-
nknek a játékok megnyeréséhez. Ezután
még töltődés következik – ami
mondjuk sajnos elég hosszúra nyúlik
– majd elindul a játék, és – csak

A játékok egyedül a gép ellen (Single Player), vagy hálózaton (Multiplayer) maximum négyen lehet játszani. Hálózati játéknál pozitívum, hogy csak a parti kezdeményezőjénél kell meglennie a CD-nak. Törjünk azonban vissza az egy játékos módra. Noha az imént 20 pontot említettem, kezdetben csak 16 karakter közül választhatunk, a többi ugyanezt majd csak a játék fejlesztésével lesz aktív. A szereplő kiválasztásánál láthatjuk a hajója tulajdonságait is; ezek sorban a következők: gyorsaság, kezelhetőség, energia, pajzs, üzemanyag. Az egyes tulajdonságokra persze már a hajó főmájából is követhetünk lehet: értelemszerűen a nagyobb monstrumok masszívabbak és a fegyverzetük is ütőképesebb, viszont a kisebb hajók mozgékonyabbak és gyorsabbak. A párbaj szabályai egyszerűek: két nyert játszmalal

mutatja ugyan, hogy merőben változó az ellenség – már mennyire mozgásban van. A képernyő alján láthatók az elsődleges és a másodlagos fegyverünkhöz tartozó kijelzők. Az elsődleges fegyver kevesebb, a másodlagos több municiót használ el, igaz, ennek megfelelő hatásoknak is. Egy komolyabb hatótávolságú bomba például a negyed csúkot is elrogyaszthatja, viszont pontosan előzve azt egyetlen lövedékkel.

KEGYETLEN SZÁGULDÁS

**szektor bányáit. A harc inkább csak
becsületbeli ügy.**

És az aszektornak nagy szerepe van, hiszen munkon helyezkednek el a Trans-Nine bányói. Válamennyi helysín kanyonok labirintusából, ipari létesítményekből, és az ezeket oltalmazó védelmi rendszerekből áll. A munka egyszerű: megtalálni az ellenőrzés behatolót, és megsemmisíteni. Mindössze két dolgra van szükség: maximális ügyességre és minimális környülethe...

... mint egy versetkedő játékkal
kel energiakielvező láthatunk. A pár-
haj viszont nem helmi távol-kelet
harceszközökkel, s még kevésbé
pusztá közel zajlik: a szembenálló
felek hipermodern, a talaj felett le-
bőgő hajók pilótájaként küzdenek
egymással. A játék tehát tulajdon-
képpen olyan, mintha egy versetkedő
játékok szabályai alapján működő
...om un kellő közönség
...nak.

lehet nyerni, utána egyre kemé-
nyebb ellenfelek következnek, s
bejárható – pontosabban be-
pülhető – terep. A verseny a
gyobb, rajta e
sági ágyúval kell
számolnunk.
Ha sikerül to-
vábbjutnunk.

ogcióval) tolnánk vissza. Ha veszünk, a Try Again (Próbáld meg újra) gombot kell lenyomni a kezdőképernyőn. Az irányítás a gép átfelelését is felváltja, az operátort az alapbeállítás tökéletesen megfelelő a kurzorgombokkal mozoghatsz. Altral oldalszárunk, és a Ctrl-lal, illetve a Space-szel lövöldözhetünk.

mennyiségen és a pajzsunk állapotán kívül a mozgásorzekelőnk kurzor-



**bekerülnek a fátosuga
bombák magunkra és ve-**

aggodalomra semmi ok, ugyanis te-
hetünk úszamagot, pajzsot vagy
pajzsot. Ha például a pajzsot
meg: vagy a pályakon elszórt külön-
böző formájú ikonokat vesszük fel,
vagy egy töltőállomást keresünk.
Lőszort például egy olyan gépezet-
nél vehetünk fel, amely mellett egy
kis árokba kell behajtannunk, míg a
pajzs regenerálásához egy felker-
alaki pályán kell áthaladnunk. Vse
persze úszamagvagyott állomás is –
s hogy folytassuk a terepfarvak





**Ütközéskor mindkét
hajó pajza aktiválódik**

tés erejével is hatunk rá. A programozóknak viszont engem sikerült meglepniük, meghozza azzal, hogy a 19 ellenfél legyőzése után mind össze egy szöveges elismerés volt a jutalmam. Meg ha ez ellent is mond a címnek, a teljesítményemet azénnel talán jobban is respektálhatták volna.

83%

EGY FORRADALOMRÓL

Az a hangok látszólagos felgyűlése. Ez azt jelenti, hogy egy körben belül a szűk körű karakterekkel operálhatunk (de mindegyikkel csak egy körig), azaz azt kell adni a lépést az ellenfélnek, aki válaszol. A játék során többször eszük fel a partit, ezért minden emberünket maximálisan megismerhetjük, kihasználhatjuk és fejleszthetjük.

A VH közelítő maximálisan felhasználóbarát, hiszen egyértelmű, hogy hova lehet lépni, kit lehet támadni és mire lehet rávarázsolni (még akkor is, ha a varázslat hatótávolsága, és az mely karaktereket érinti). Csata közben letehető egy menü, melyben sok más mellett a külső kamera beállítását állíthatjuk az L1

gomb segítségével. A terepek képzeltbeli mozgathatóságuk miatt, melyeken karaktereink mozgás-lehetőségeihez mérten léphetünk. Természetesen szintbeli eltérések (dombok, hegyek, völgyek) is vannak a pályán, ezek tovább bonyolítják a helyezkedést (és egyben növelik a stratégiai hatást), hiszen emberek egymástól különböző hayságu egységei h

lathatnak és támadhatják, és ez még módosulhat a szint

külön

ság

miatt

is. Per

sze a

csaták

helyszíneinek

skálája igen

széles: hajón, va

raton, földön és

várakban is küzdenünk

kell. Nagyon tetszett, hogy a

hunyok egyáltalán nem spon

tán jönnek, egymond ok nél

kül, hanem a történet forduló

pontjain. Lényeg a lényeg - ezt

látni kell, nem magyarázni!

Fő dolog még karaktereink fejlődése, fejlesztése. A VH-ban ez sokkal egyszer

szerűbb, mint általában az RPG-kban: figyel

nünk kell, hogy emberünk mikor érik el a

10., és 20. szinteket, s ekkor lehet meg

adni a vánszokban a dobozba, ahol a "7 esz

ély törvénye" szerint fejleszthetjük

őket. Asli csak egy vánsz lehet

(logikább hűg, de a többiek

személyenként 2 vánszba

kasztba fejleszthetjük. Mivel a

játék végén csapatunk 12 N

leg szám

látni

elég

sokféle

partit

használ

hatunk,

a Ván

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

HEARTS

Hearts grafikája igen tiszta

és, habár külön szemléltet

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha

ha



Az agyag-gólem nem bírta ki együttes támadásunkat: ez a jó taktika!



Kirra éppen a legjobbkor érkezik, de nem a legjobb helyre

MINDEN csatában győzelmet arathatunk, ha egy csoportban mozgunk embereinkkel: 2-nem támadunk, hanem egyenként leszedjük a minket támadókat; 3-nem rohanunk senkivel túlságosan előre; 4-az ellenfeleket igyekszünk hátulról megütni; 5-a nagyobb ellenfelekre rávarázsolunk, rájuk lövünk, és csak utána megyünk oda rájuk.

A kapeszolókra rá kell állni, majd EXAMINE.

A kincslesládákat meg kell támadni (íjászok hátrányban).

A sárga ládákat tologatva utakat lehet elzárni vagy kritikus helyekre átjutni, a kögölyöket el

lőve az ellenfelek energiáját csökkenthetjük.

Mindig tartsuk szem előtt az alapszabályt:

"A kardosok legyőzik az íjászokat"

"Az íjászok legyőzik a tebegőket"

"A tebegők legyőzik a kardosokat"

MARTIN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
PLAYSTATION

89%

Meglepő ütés egy vándortól, nem?

Bizony elég régen tanultam történelmet. Nagy Sándorról körülbe ül annyi maradt meg bennem, hogy fantasztikus hadvezér volt. Elővettem a lexikont és megtudtam, hogy i.e. 356 és 323 között élt, 20 évesen lett makedón király, és a következő 10 évben meghódította Szíriát, Egyiptomot, Perzsiát, Közép-Ázsiát és India egy részét – vagyis az akkori ismeretek szerinti teljes világot. 33 évesen utód nélkül halt meg egy súlyos fertőzésben. Azóta több mint 2000 év telt el, de az Interactive Magic jóvoltából kipróbálhatjuk, mire jutottunk volna, ha II. Philipposz makedón király utódként látnuk volna meg a napvilágot.

CSATÁK

A képernyőn a csatátér egy kis részletét látjuk knagyítva, s rajta egy kis ablakban az egész terület kicsinyített képét. A kép alján a státuszsort találjuk, amely három részből áll. Bal oldalt arról a hatszögről kapunk információt, amelyiken a kurzor áll. Ha itt egy egység is tartózkodik, erről a következő adatokat olvashatjuk: az egység neve, típusa, minősége (TQ), eddig begyűjtött hibapontjai, mérete, lövedékeinek típusa (ha van), száma és hatótávolsága. Középen az éppen aktív parancsnok adatait találjuk kezdeményező képességével és a még fel nem használt parancsok számával. Végül jobb oldalt a saját, kiválasztott egységünk adatait látjuk.

CSATA LEBONYOLÍTÁSA

A csata általában addig tart, amíg valamelyik sereg nagy része megsemmisül vagy visszavonul. A győzelem eléréséhez rendelkezésünkre álló körök azonban korlátozva vannak, s ha ennyi idő alatt nem érjük el célunkat, akkor veszítünk. A csata egy-egy körében a jelen lévő parancsnokok egymás után következnek. Az aktív parancsnok kudarját saját utasításait, majd amikor befejezte

The Great BATT Of ALEXANDER HÓDITSD MEG A VILÁGOT!



saját körét a gép lejátssza az ezekből következő összecsapásokat. Ezután ellenőrzés következik (Momentum), siker esetén második, néha harmadik parancssorozat lehetőségét kap az aktív parancsnok (a siker a főnök kezdeményező készségétől függ). Mivel Nagy Sándornak jó ez a paramétere, ezért jó eséllyel kapja meg. A plusz parancsokat használhatjuk fel a visszavonuló egységek összegyűjtésére (Rally Unit) és a csapatok helyreállítására. Azt, hogy a vezérek egy körön belül milyen sorrendben következnek egymás után a gép kezdeményezésük alapján véletlenszerűen dönti el (minél nagyobb ez a szám, annál gyakrabban kezdhet egy parancsnok). Nagy Sándor a játék során 3 körben a sorsolástól függetlenül magához ragadhatja a kezdest (Elite Initiative), s ekkor csak a további sorrend véletlenszerű. Amikor minden parancsnok végzett saját körével, egy összesítőt kapunk a csata állásáról (mennyi pontot veszítettünk és mennyi maradt még).

PARANCSNOKOK

A parancsnokoknak a csata kimenetelében meghatározó szerepük van. Egy vezér teljesítményét két fontos dolog adja meg: a **kezdeményező készség** (Initiative) a döntéshozást és irányítókészséget takarja. Meghatározza, hogy a körön belül mikor kerül ránk sor, és milyen esély van második/harmadik parancssorozat megszerzésére. Ezenkívül ettől függ az egy körben kudartható parancsok száma is. A **hatótávolság** (Command Range) azt jelzi, hogy milyen távolságra tud parancsokat adni. A katonák csak parancsra tudnak mozogni és támadni, így ha egy egység kívül esik a parancsnok hatósugarán, mindaddig nem tud semmit kezdeményezni, amíg a ve-

zér közelebb nem kerül hozzá. A parancsnokot kiválasztva a hatósugarát a térképen világos színek jelzik. A parancsnokokat harcos egységekkel nem lehet megtámadni, hiszen közelharcban ők nem vesznek részt. Ha egy elengedő egység megközelíti őket, automatikusan visszavonulnak egy biztonságosabb helyre. Mozgás közben még a legnehezebb terepen sem veszítenek pontokat. A parancsnokokat lövedékekkel megsebezhetjük és megölhetjük. A megölt parancsnokot egy alacsonyabb rangú katonára helyettesít.

EGYSÉGEK

Egy egység legfontosabb jellemzője a típusa, hiszen ez határozza meg a katonák fegyverzetét, felszerelését és lehetőségét. A játékban 10 különböző típus van (gyalogosok, íjászok, lovasok, harci szekerek, elefántok), s ezek

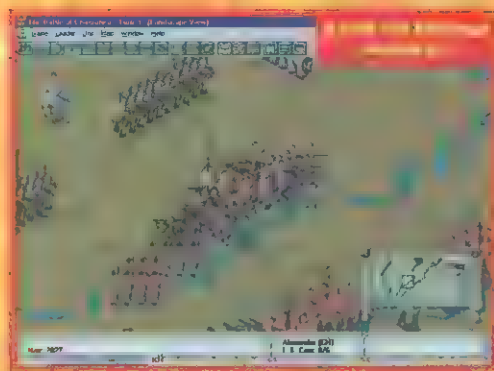


nek különböző megfélemlítő megtaláljuk az egyes országok seregeiben. A következő fontos adat az egység felkészültsége, minősége (TQ), ami 1 és 9 közé esik. Egyrészt ez határozza meg a csapat életét, másrészt a véletlen eseményeknél is annál jobb minél nagyobb az a szám (a 9-es TQ-jú csapatok mindig sikeresek). A csapatokat jellemzi a méretük (vannak egy és két mezőt elfoglalók) és a távolság, amit egy körben meg tudnak tenni. Egyes csapatok lövedékeket is hurcolnak magukkal. Ezeknél fontos a lövedék hatótávolsága és maximá-

lis darabszáma is. Egy további szám az egység épségét, szerveztségét jelzi (Cohesion). Ez minden csapatnál, különösen a jtközet során különböző okok miatt szép lassan gyarapodik. Amikor a hibapontok száma eléri a TQ-t, a csapat felbomlik és menekülni kezd. Hibapontot szerzhetünk a harcokban sérülésekből, nehéz terepen menetelésből, forgatásból, valamint kimerültségből (ha a parancsnok újabb parancssorozatot nyer és olyan egységet akar mozgatni, amelyet ebben a körben már odébb irányított). Ezeket az egységeket szűrke-

nek a cél irányába kell néznie és nem lehet előttük semmilyen akadály sem. Ezzentől egy kis szerencse is kell a sikerhez, ami a parancsnok képességeitől függ.

Egy egység a térképen a közvetlenül előtte lévő hatszögeket uralja és csak az ebben lévő ellenséget tudja megtámadni. Ha egy egység közelébe ellenséges erők emek, az automatikusan kicsit odébbmenet, vagy nyílóporra üdvözi a közeledőket. Mozgás közben, ha idővel beérünk elindíthatjuk lövedékeinket (Missile volley). Ezután katonáinkkal még mozoghatunk is, és néhány egység a közeharcba is bekapcsolódhat.



Nagy Sándor pedig tiszseresét éri). Amelyik seregnek hamarabb fogy el a pontja, az veszíti el az ütközetet. (Ezért érdemes a már menekülő csapatokat visszafordítani, hiszen ezzel veszteségeinket csökkentjük.)

HADJÁRAT

A hadjáratot választva Nagy Sándorként kell végighajrálnunk a játék összes csatáját. Ha megnyerjük az ütközeteket, sorban hódolnak be az országok, s egyre újabb katonák csatlakoznak a sereghez. Ha viszont elveszítünk egy csatát (kivéve a samarkandi), elveszítjük az egész hadjáratot és Nagy Sándor helyett Krétén Sándorként kerülünk be a középszkolai történelemkönyvekbe.

A hadjárat kezdetén csak Makedóniát uraljuk. Éppen túl vagyunk a Chaeronea mellett vívott csatán, s máris területünk megvédelméért kell hadba szállnunk Lyginusnál, majd Pelumnál. A térképen az egyes provinciák állapotát színük jelzi. A legvilágosabbakat már elfoglaltuk, a sötétekről pedig még semmi információ sincs. Közük átmenetet a részben elfoglalt és az uralmunk ellen felázadt részeket jelenti. A legzárottabb területeken a lakosok hajlamosak felázadni új uraik ellen. Itt a rendelt kisebb helyőrségeket tartathatjuk fenn, s uralmunkat baj esetén csak a fősereggel állíthatjuk helyre (Subjugate), de ezt a lehetőséget minden körben csak egyszer használhatjuk. A nagy térképen a világosabb piros ikonok a gyalogságot, a sötétebbeket a lovasságot jelképezik. Az egységeket itt mozgathatjuk a területük között, illetve a nagyobb csapatokat (papzs, lőfény) kisebb csoportokra bonthatjuk. Ha mindenkit elhelyeztünk, a Battle gombra kezdődnek a csaták. s csak a győzelmek után, utunk vissza a hadjárat térképére. A hadjárat megnyerésére 10 körünk van.

A program habatlanul megvalósított, szép és könnyen kezelhető stratégia-játék. Kizárólag egy hadvezér problémáival kell foglalkoznunk, a katonák ellátása, az utánpótlás toborzása nem a mi feladatunk. A sereg irányításából viszont jócskán kivehetjük a részünk. A programozók szinte mindenre gondoltak, ami egy ilyen korabeli ütközetnél szóba jöhet. s gyekeztek ötleteiket minél tökéletesebben megvalósítani. Jó ötlet, hogy a parancsnokoknak hatáskörük van, s az is tetszett, hogy az oldalról és hátról támadókat külön díjazza a program.

Az viszont meglepő, hogy a sziklás talajon menetelés komolyabb károkat okoz a katonáknak, mint egy nyílópor. Szóval jópofa játékhoz és igen kemény fejtörőkhöz jut, aki megvásárolja a Nagy Sándort.

Kiadja:
Int. Magic

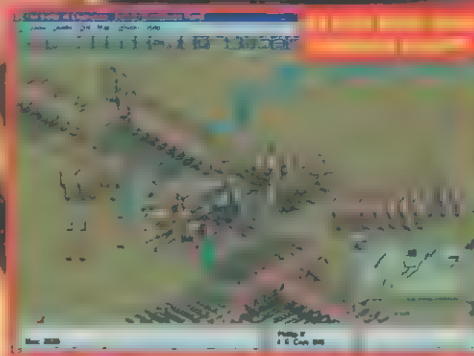
L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, SVGA

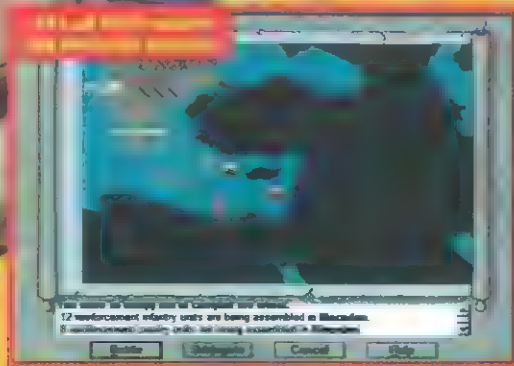
84%

zászló jelzi). A hibapontok számát a parancsnok 0-3 ponttal csökkenteni tudja (Restore Cohesion Hits), de ez egy utasítás elhasználja, és a csapat sem tud ebben a körben már semmit tenni. (A visszaállítás min más lesz, ha a csapat közvetlenül ellenséges katonák előtt vagy ijáások hatósugarában van). A hibapontok száma az egység harc teljesítményét nem befolyásolja.

A vezér minden parancssorozatában egyszer adhat utasítást minden egységnek (kivéve új parancssorozatnál). Egy utasítás persze összetett is lehet, pl. megfordítja a csapatot, majd jön egy kis menetelés, a lándzsák eldobása, és a végén a kézítése. A csapatot addig tudjuk mozgatni, amíg a lépések száma engedi, vagy meg nem szüntetjük a kimerültséget. Kiválasztás után azok a hatszögek világosabbak, ahova egy körben eljuthat, s még világosabbak, amelyek kiüv kerünek a parancsnok hatáskörébe. A katonák csak előre mehetnek a több irányhoz először meg kell fordulniuk. Az egész sereg mozgathatásához válasszuk ki a parancsnokot, majd a jobb gombbal kattintsunk valahol a térképen és a megjelenő menüből válasszuk a Group Move-t. A dolog nem biztos, hogy sikerül, hiszen minden katoná-



Az ütközet kezdetén a seregek erejétől és a nehézségi foktól függően mindkét fél kap egy pontszámot (Route level), ami jelzi, hogy hány ellenséges egységet kell megsemmisítenünk, vagy visszavonulásra kényszerítenünk a csata megnyeréséhez. A program minden kör után kiszámolja az addig elért pontszámot. Ehhez összeadja a megfutamított megsemmisített ellenséges erők TQ-át (kivéve a tüze-
rek 2-t, az elefántok és harci szekerek 2-t, a dupla méretű egységek TQ-juk kétszeresét) a parancsnokok kezdeményező képességük ötszörösét,



CINKELT

MORTAL KOMBAT TRILOGY (PLAYSTATION)

Az alábbi trükköt Striba Roland küldte be Sárvárról, de ugyanerre jött rá Panyor István és Tomi Zuglóból.

A karakterválasztó képernyőn álljunk rá Sonyára és nyomjunk egy Fel+START-ot. Ekkor a kép beremeg, majd a szereplőválasztás után válogathatunk a 29 pálya közül. (A CD-n nincs rajta az összes pálya, hiányzik a The Hidden Portal és 3 vagy 4 pálya az MK1-ből.)

SOUL BLADE (PLAYSTATION)

A Soul Blade tipp még mindig Roland tollából származik:

Soul Edge bevételezése: egyszerűen csak vigyük végig a játékot Arcade üzemmódban és utána a VS módban Soul Edge is választható.

WAVE RACE 64 (NINTENDO 64)

A Wave Race-hez Magyar Gábor Siklósról adott egy apró ötletet: Új szín előhozása: amikor az emberünket választjuk ki, álljunk rá arra, akivel lenni szeretnénk és nyomjunk egy Fel+START-ot.

DIE HARD ARCADE (SATURN)

Ha esetleg túl könnyűnek találta az akciót, akkor a következő kódot Neked találták ki:

Mielőtt elkezdenénk a játékot, álljunk rá a Die Hard Arcade-re, tartsuk lenyomva az X, Y, Z, B gombokat, s csak ezután nyomjunk START-ot. Hatására 4 credi-

tünk lesz, és iszonyú kemény ellenfelekkel kell megverekednünk.

Hasonló módszerrel a Deep Scant is megnehezíthetjük: a címképernyőn tartsuk lenyomva az X, Y, Z gombokat, s csak ezután nyomjunk START-ot. A Deep Scan logo fölött ekkor egy Hyper fellrat fog megjelenni, a tenger-alattjárók pedig tömött rajokban fognak érkezni. (A creditjeink száma ebben a módban nem fog növekedni.)

ULTIMATE MK3 (SATURN)

Amikor a szakadék alján játszódó pályán vagyunk, pauszáljuk le a bunyót, és adjuk be: A, A, B, A, Z, Jobb, Fel, majd L+R. Ha ezután továbbengedjük a játékot, láss csodát: az előttünk szerencsétlenül jártak felélednek vagy eltűnnek.

DIE HARD TRILOGY (SATURN)

Valószínűleg hülyén hangzik, de a játékokban vezethetünk egy babakocsit is. A helyszín a harmadik rész (Die Hard with a Vengeance), aminek a kb. 68%-ánál találkozhatunk egy "esős" pályával. Amint megkapjuk az irányítást, vegyünk egy 180 fokos fordulatot, mire egy száguldo rendőrautóra figyelhetünk fel. Vegyük üldözőbe! Egy bal kanyar után el fogjuk veszíteni a szemünk elől, de egy kék nyíl fogja mutatni az irányt, amerre ment. Követve a nyilat, egy parkolóhoz jutunk, körülötte egy extra élettel és néhány idő-bonusszal (erre szükségünk is lesz, hogy odaérjünk), a parkolóban pedig egy babakocsi-ra válthatjuk le a járgányunkat.

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A Die Hard Trilogy PlayStation változatában még a fentebb említettől is örültebb közlekedési eszközt vehetünk igénybe: egy repülő csészéaljat. A "Roswell" kód beviteléhez először is el kell jutnunk a Central Parkba, majd miután elkezdődött a színt, pauszáljuk le a játékot és álljunk rá a "Quit"-re. Most tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be a kódot: Jobb, Négyzet, Háromszög, Le, X, X, X. Ekkor a "Roswell" képernyő jön elő, továbbengedve a játékot pedig rögtön érzékelhetjük a különbséget.

TEN PIN ALLEY (PLAYSTATION)

Az alábbi kis csalással elrontathatjuk a többi versenyző gurítását. Amikor az ellenfeleink felállnak a "startvonalhoz" és már a gurításhoz készülődnek, nyomjuk le mind a négy felső gombot, majd a Háromszöget, Kört, Négyzetet vagy az X-et – attól függően, hogy milyen bénázást akarunk látni.

WING COMMANDER IV (PLAYSTATION)

Először is jöjjön a pályaválasztó kód: amikor a Wing Commander copyright képernyőt látjuk, üssük be a következő kombinációt: Fel, Le, Le, Fel, R2. Ha jól csináltuk, a pályaválasztás képernyője jön be. Válasszuk ki a szintet, és kezdjük el a játékot a tolóerő gombjával. A csata közben egy újabb csalást aktiválhatunk, mi-nek hatására egyetlen lövés elegendő az ellenséges űrhajók kilövéséhez: mindössze az L1, L2 és

Négyzet gombokat kell egyszerre lenyomnunk. Azonban csinján bánjunk ezzel a trükkel, ugyanis ha a mieink közül pörkölünk ki így valakit, az könnyen a játék végét jelentheti...

BLAM: MACHINE HEAD (PLAYSTATION)

A pályaválasztó kódot a címképernyőn kell bevennünk: L1, Kör, L1, L1, L1, Kör, Kör, Kör, Kör, L1, L1, Kör, Kör, L1, Kör, L1, Kör, Kör, Kör, Kör. Ha jól csináltuk, a "Level Select Enabled" fellrat fog megjelenni, majd az R1 és R2 gombokkal választhatunk szintet.

TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Azt hiszem immár megígérhetjük, hogy nem lesz több Turok cheat, hiszen itt van az összes eddig leközlött csalás "szülőatyja", a Big Cheat! Beírni - ugyanúgy, ahogy a többi - az Enter Cheat opciónál lehet, a hatására pedig mindent megkapunk, amit csak kívánhatunk: sérthetlenséget, fegyvereket, municiót, sőt még pályát is ugorhatunk, vagy egyből megküzdehetünk a főellen-ségekkel. Tehát a kód: NTHGTH-BBDCRTYTHK

Továbbá íme még egy trükk: mentsünk ki egy olyan állást, ahol minden tekintetben jól állunk. Namármost: amikor valamelyik bonusszinten vagyunk, és már épp beleesnénk a teleportként funkcionáló kék felhőbe, állítsuk meg a játékot és töltsük vissza az említett állást. Meglepetésünkre az állásból csak a fegyvereink és az energiánk töltődik be, viszont ugyanott - a bonusszinten belül - maradunk.



MORTAL KOMBAT TRILOGY (NINTENDO 64)

Amikor az ellenfelünk Babality-t mutat be rajtunk, nyomjuk le mindkét ütés és rúgás gombot és máris teljes méretünkben pompázunk – Igaz, azon nyomban felrobbanunk.

SHADOWS OF THE EMPIRE (NINTENDO 64)

A karakterváltó cheatek aktiválásához először is ...Wampa...Stompa néven kell elindulnunk, és a közepes nehézségi szintet (Medium) kell választanunk. Amint a játék elindul, állítsuk meg (Pause), és az irányítást tegyük át hagyományosra (Traditional). Ezután a következő "szereplőket" választhatjuk:

AT-ST:
Amint a Battle of Hoth helyszín második fordulójában az első AT-ST megjelenik, nyomjunk egy Bal irányt a D-Pad-en és ezzel egy időben a jobb Camera gombot. Most gyorsan nyomjunk egy Fel irányt a D-Pad-en, és használjuk a jobb Camera gombot a nézetek váltásához mindaddig, amíg meg nem jelenik az AT-ST. Amennyiben ez megtörtént, a D-Pad-del irányíthatjuk a lépegetőt, az irányítót felfele nyomva pedig lövöldözhetünk a lázadó Snowspeederekre.

WAMPA:
A második pályán (Escape from Echo Base) nyomjunk egy Bal irányt a D-Pad-en és a jobb Camera gombot ezzel egy időben. Most ugyanúgy, ahogy az AT-ST-nél nyomjuk be a Fel irányt, és a Jobb C-vel váltogassuk a nézetet amíg be nem jön a Wampa. A

Wampa irányítása hasonló az AT-ST-hez, csak itt a Le Iránnyal lehet támaszkodni.

STORM TROOPER:
Szintén a második pályán nyomjuk le a D-Pad-en a Jobb irányt és ezzel együtt a Jobb Camera gombot. Ezután nyomjuk felfelé az irányítót, és pörgessük a nézeteket a Jobb C-vel, amíg be nem jön a Storm Trooper. A Storm Trooper irányítása meg-egyezik a Wampáéval.

Ha a választott karakter meghal, üssük be a kódot újra. Sajnos a Wampa és a Storm Trooper nem tud lépcsőzni és a kapcsolókat sem tudják működtetni.

OUTLAWS (PC)

A múltkorai számunkban már volt pár kód erről a csini kis spagetti westernhez, de azóta még felbukkant néhány, amit haladéktalanul meg is osztanánk veletek (aktiválás szokás szerint, vagyis csak szimplán játék közben):
OLFPS: frame sebesség (fps)
OLGPS: klírja a játékos koordinátáit
OLZIP: teleport
OLOPEC: plusz olaj
OLGUSHER: végtelen olaj
OLIMYELLA: isten mód
OLER: maximális egészség
OLBOUNCE: szuper ugrás
OLWIMPY: automatikus újratöltés
OLTOMBSTONE: öngyilkosság. Roppant hasznos funkció...

Szintkódok:
OLMDEBOT
OLTOWN
OLTHAIN
OLCANYON
OLMILLS
OLSIMMS
OLMINER

OLCLIFF OLKRANCH

HEXEN II (DEMO)

Már csak néhány nap, és hozzáférhető lesz a Quake II-generáció első tagja, amit következő számunkban természetesen alaposan kivesszünk. Addig néhány cheat a demójához (a konzolba kell bepötyögni őket):
IMPULSE 39: repülés
IMPULSE 25: Tome of Power
IMPULSE 40: szintugrás
IMPULSE 9: az összes fegyver és mana
IMPULSE 23: fákiya
IMPULSE 43: az összes fegyver, mana és tárgy
IMPULSE 44: eldobja a tárgyat
IMPULSE 99: újraindítás
GIVE H xxx: xxx értékű lesz az egészség
GOD: isten mód
NOCLIP: a szokásos, át lehet menni a falakon és a zárt ajtókon
GIVE x: az x számú fegyver

DARK COLONY (PC)

Ebben a filmen kis Command&Conquer-klónban egy szimpla editorral ugyanúgy átirítható a rules.ini, mint mondjuk a Red Alertben.

TERRACIDE (PC)

A kódok a Help menüben kell beírunk a Cheat Code-nál:
BARNLEY: láthatatlanság be/ki
NOZZLE: az összes szint és epizód azonnal elérhető a Game Levels menüben
POPOV: bárhol is lehet menni
WELK: az összes ágyú
PHAAAL: végtelen muníció be/ki
BATFINC: maximális pajzs

További kipróbálásra alkalmas cheatek:

ACTIVATE
DAMAGE GUNS
LEVEL
EPISODE
OPTIONS
LINKS
PUFF
FIRE
PIZZA
MOBIL
ENERGIE
CAMP
OTTO
KLAGE
HEREL
GRADE
BIBEL

AHX1 (PC)

A frankó kis szimulátor bejelentkezéskor képernyőjén gépeljük be: VIPER – az összes küldetés hozzáférhető.
A küldetések közben használható cheatek:
Alt+I sérthetatlenség
Alt+L fegyverek újratöltése
Alt+R rongálódás kijavítása

Alt+A az összes célpontot jelzi a radar
Alt+X kilépés
Alt+Q arcade/szimuláció üzemmód váltása
ALT+J frame rate kijelzése

QUAKE MISSION PACK 1-2. (PC)

A Scourge of Armagonban (Mission Pack No. 1) a következő kóddal lehet szintet ugrani: HIPEXMy – ahol x az epizód, és y pedig a szint sorszáma
Ugyanez a 2. részben: RxMy – ahol x az epizód, és y pedig a szint sorszáma

EXTREME ASSAULT (PC)

Az igen kellemes helikopter szimulátor amerikai verziójának egy játékos üzemmódjában az alábbi cheatkeket használhatjuk:

Alt+1: maximális lőszer
Alt+2: fejlesztli az aktuális fegyvert
Alt+3: maximális energia
Alt+4: sérthetatlenség
Alt+5: Wow!
Alt+6: küldetés teljesítő
Alt+7: kikapcsolja az ellen-ségeket
Alt+8: helikopter üzemmód
Alt+9: tank üzemmód
Alt+0: gyorsítás

UPRISING (PC)

A cheatet az üzenetablak lehívása után lehet beírni. Gépeljük be: CHUMP. Ezután sérthetatlenség és végtelen energia birtokosaként folytathatjuk tovább.

WIPEOUT 2097 (PC)

A címképernyőn gépeljük be: RUSH. Ezután onyhén lőkött hajókhoz lesz szerencsénk.
A főmenüben használható cheatek a következők:
XTEAM: a Piranha csapat engedélyezése
XCLASS: a Phantom osztály engedélyezése
XTRACK: az összes pálya engedélyezése
Játék közben, pauszálás után használható kódok:
PSYMEGA: végtelen fegyver
PSYPROTECT: végtelen energia
PSYTICKER: végtelen idő
PSYRAPID: gépágyú
FRAMERATE: az, tényleg a frame rate

PACIFIC GENERAL (PC)

A játékban el van rejtve egy egység editor, ami még gyengébb képességű tábornokokat is biztos sikere vihet a hadjáratban. Az editorhoz egyszerűen csak így kell a DOS promptból indítani a játékot: PACGEN /NODARULES

séged, hogy veled biztosan nem foglalkozik majd senki. No aggódj, mi lehetőség szerint mindenkinek válaszolunk (bár én hozzá képest csak egy "átlagos képességű gyermek" vagyok, mégis első helyre tettem, tiszteltetm jelöl). Tényleg, azt az "átlagos" hogy értetted? Nemely dolgokban szuperj, másokban nulla (mint egy FERRARI)? Vagy mindenben egyenletes teljesítményű (mint egy FORD)? Mindkét variációt megtestelőknek érzem. CoVboyról annyit, hogy hála Istennek vele is állatira egy híron pendülök, egész nap hálgyit egyetmást, ő ezt talán még élvezi is, ezért ír alkalmanként rólam a Csevegőben. Itt már nem lesz háború (maximálisan a Monkey Island 3 megérkezésekor, mert rajtam kívül a lap összes tesztelője arra feni a fogát). **(Fogadjunk, hogy csomaféle háború nem lesz! Ennyit, és kész.)** Összintén, Te nem szeretnél néha kabalafigura lenni?

Helló CoVoy! Itt Beavis and Butt-head. Lenne pár kérést/dé-sünk hozzád. No má' töknyűk is hű-hű-hű-hű No 1 Mémem volt a augusztus 576-ba stábot? Mi meg má' nagyon vár-tuk 2 P.O.N.T. Number 1 az újság, DE! Kérlek meséljél el hogy, hogyan értékelték egy játékot please one példa. No3 lesz-e CD melléklet? (játékra a normális stílusba) NAGYOT lendítené az újságon (pozitív irányba). Negyedik pont-egy ké-rés-lyégszárkát be minket a CSEVEGŐBE. Új-ad meg légy-sz Bagó Péter címét (bocs hogy nincs pár i betűn és ű betűn ékezet de csak ez teltet a ház NORTONBÓL. UI 2 it nyugszik a kezem PSX, (ezért kell a Bagó címe). Légy-sz ne poénkodj el a levelünket Előre is kösz. Zoli and Tomee alias Beavis and Butt-head. Szentkirály 1997 08 06 20óra 5perc06 másodperc j hűűűű

Nos urak, leveletek begyűlése eléggé meggyász-tott, tekintettel a sajtószáns helyesírásra. Stábifutó majd lesz, de akáki-akámmal is ezt titkolt, ne higgyetek neki – hogy mikor, azt még senki sem tudja itt nálunk. Az értékelés a következőképpen zajlik – ha tetszik a játék a tesztelőnek, akkor jobb pontszámot ad rá, mint egy előzőleg tesztelt hasonló játéknak. Ha nem tetszik, rosszabbat. Tehát (most jön a példa) ha a Doom 5 pont volt, és a Doom 2 szerintem jobb, akkor az 6-7 pont lesz. Mindenkinek totálisan szabad a keze. Kábé így zajlik a dolog. CD melléklet talán lesz, és talán még az időn. **(Nem melléklet lesz, de azt a melléklet má'ha má' kivá-sz-ták volna.)** Bagó úr címét nem adhatjuk ki, csak ha ő engedélyt ad rá (Péter, megengeded?). Remélem, nem poénkodtam el a dologot (és ráadásul be is ké-rőztettek a Csevegőbe).

Sziasztok! Egy kérdés: jó lenne a közeljövőben poszterként be-rakni valamilyen Duke Nukem 3D-s képet. Mivel ez a legjobb a földön. Quake ide, Quake oda a Duke Nukem nem lehet le-földülni ötletességben. Szóval az egész jó! A Quakeban a szörnyek körbejárhadtok, és itt el is fogott a tudomány cserebe kapunk három vagy négy-szög-alakú szörny-kéket, hogy néz már az ki? Az egész játék barna, hát akkor már le is sz*rtat-nám a monitort, ugyanaz. Az id software a quake-nél kihasz-nálta a doommal megszerzett hírnevét, és kész. Mindgy, a poszter legyen meg, ha lehet, anyag biztos van hozzá, mert nekem is van Duke-s poszterem. Hogy lehet adni a Redneck Rampagának 93%-t, míg az Exhumednek meg 90%-t. Tu-dom, tudom az "On 2.5 Dimenziós grafika már elavult! Olyat i nem ismertek hogy hangulat, vagy ötletesség, vagy gépkö-veletmény. Ennyi a level! TOP LISTA PC 1 Duke Nukem 2 Exhumed 3 Doom 2 4 Rise of the Triad 5 Dark Forces. Ba-csosz Jorgosz

A poszter mibenléte általában nem az alapján dől el, hogy egy játék jó vagy rossz, hanem az alapján, hogy a hozzá készült illusztráció mennyire profi. Bő-ületesen kutyaütő programok is lehet jó illusztrá-ciója, így elfordul, hogy poszter lesz belőle. A DMSD tényleg a legjobb játék a világon (meg még néhány másikt). A Quake tényleg egy barna sz*r (vagy mégsem?), de a monitort azért ne csúszd le, mert egészségkárosító hatású áramütést kaphatsz. Jorgosz, ha már van DMSD posztered, minek egy má-sik? Hátma mi is ugyanazt tennék bele az újságba, aztán csak dühöngönné, hogy milyen pancserok va-gyunk! A Redneck egy felt 93%, hogy jobban teszt-ezt a tesztelőnek 3%-kal, mint az Exhumed. Egyébként állati nagy ötletet adtál – ezennel egy já-

ték annál nagyobb %-ot fog kapni, minél alaso-nyabb a gépkövetelménye (XT, Hercules, PC Spa-ker=100%)! A Top-listád nekem nagyon tetszik, de erősen emlékeztet egy olyan vacsaramenőre, ame-lyen minden fogásként angolos (véres) bészit szel-gálnak fel – ramatyul nézél ki, ha egy ilyen végig kéne enned! Egy jó listán (étlapon) szerintem van hely az előételeknek, a leveseknek és a desszert-aknak is.

CoVoy! Tudom, hogy már nyaggattalak benneteket ezzel, de próba szerencse. Nem tudnátok megszerezni a Mortal Kombát képregényt? Talán beraktátok a csevegőbe, hogy a már kijö-zanodott képregénytelajdonosok is kapjanak lehetőséget a megunt olvasmány elpasszolására. Árban megegyezhetünk. Címem Előre is kösz Yorgov Anett

Ó, végre egy nő, kinek kérése számunkra parancs! Ezennel felszólítok mindenkit, akinek megvan a MK képregény (ha megvan, ha nem), hogy küldje el Anett számára. A címetek elővigyázatosságából nem tettek be, mert néhány ember szívrohamát ismerte olcsó tréfák célpontjává válhatnák (és a barátod (ha van) sem nézne jó szemet a szerelmeslővő-hogye-kei, ajándék-dombokait)! Ha még ez sem segít, adek egy trüf tippet: gyere el Pestre (vagy kár meg vála-kít, aki ide jön), az Oktogonhoz, az egyik sarkon van egy zűlédség, annak a közelében van a Labirintus izetház bejellejára. Ott található a TROLL KÉPRE-GÉNYTÁR (T.J.), a sarkait az asztalomra tedd).

(...illetve az anyóms, mert a helyet én adtam a rek-lámnak.) Nos, ott meg tudod venni a MK képre-gényt, vagy meg tudod rendelni – és még sok ezer jobbnál-jobb fűzet közül válogathatsz (és nem kell tovább "kijázanodottnak" lenned). Akkor nincs más hátra, mint hogy megegyezjünk az ÁRBAK...

Tisztelt CoVoy (hő sikerült jól leírni) Már lassan négy éve (93/12 óta) vásárolok a zűségőket. Azóta meg egyszer sem írtam nektek, de most, hogy elhatároztam, örülök, ha valamit reagálnál rá és írkanthánál a zűségőbe valami választ is rá. (CoVoy újságom reagált volna, így velem külön jó-jártál.) **(A tessék! Fotokollom, világjáróvá tesszem, monedzsolom – az meg kőszölgat írtam! Épp itt az ideje, hogy elkészítem megcseszterizál ezt a bettel-nálta postamondatát...)** Egyébként megkérhetnéd a jó öreg Zolei-t, hogy aggyon má' valami élejtetle magáról és írjon né-ha egy-egy sort a magazinba. **(Zolei legközelebb már csak akkor fog leírás csinálni, ha az 5. gyermeké-nek már nem jut kenyérkéj – pár sort talán azért fogsz tőle látni.)** Az 576 függőségemről már egyszer meg-próbáltam leszólni és áttérni valami cédés lapra, de csak annyit értem el vele, hogy ezerszel megcsappant a pénzár-dám (ugyanis az a fránya kilóbat úgy ordított utánam, hogy már nem tudtam aludni. Időreces álmanom voltak má'ia így végül mégis megvettem ezt is). **(Ez még mindig jobb függőség, mint a kokain – az tíz regényi körül és minden nap szűkség van rá.)** A nyűzpépprel egyetlenny gondom van – bár ez nem annyira nagy – mégpedig az, hogy szerettem túl sok benne a kép és ezért rövidke és némej esetben elég száraz-zak az írásaitok. **(Ez azért túlzás, hogy "írásaitok", tes-tek nevén nevezni azt, aki szárazan ír.)** **(Cseve, mit nyertem?)** (Amúgy minden szempontból íj vagyok a kirá-lyok) Maradok hű olvasótok Vaskó Áttila utóirat. Ha nem teszel be a csevebe, akkor szanatónomban fogom töltöni a nyári szünetet és kilúráltalom magamat belő-letek! (Ez esetben nem maradok hű olvasótok)

Remélem elégedett vagy, hiszen elősre bekerültél **(az nem sok embernek sikerült!)** A szanatónomban mindenestre megmentetted, cserébe maradj az illusztráció!

Dear CoVoy, 576 Kbyte! Már régóta gondoltam, hogy írök nektek. Még csak pár éve olvasom lapotokat (egészen pontos-an a 95/12 szám óta veszem, azelőtt a haveroktól) kértém köl-csön). Több okból is ragadtam Word-öt. Ezeket pontokban írom le ide:

1. A CD-el mi van? Azt ígérted (még régebben), hogy nyár-ra megjelenik. De meg valami: ne legyen olyan marha drága (gondolkodtál én itt a 10-12 ezer pénzre!)

Újra csak azt tudom mondani, CoVoy helyett is, hogy lesz CD. **(Helyettesítom az moned, moned inkább, hogy nem lesz. Úgy teljesen tiszta lesz a kép.)** **(Ez is nem egy olyan "Gyere cipő-kann-bekaplak" téma. Át kell csúszsagol, hogy mit rakjunk rá, hogy így**

zán érdekes legyen, ne pedig egy kezelhetetlen, át-láthatatlan megabyte-massza.

2. A múltkor Csevegőben nem mondt meg normálisan azoknak a cégeknek a nemzetiségét. Lehet, hogy a "Pony"-nek fontos lett volna (íldig, ha tényleg fogadott)

Tanuljátok meg végre, hogy a Tehenészölő csak olyat lehet kérdezni, amire azonnal tudja a választ – egyébként nem hajlandó sommi után nézni. Ez ki-sebb részben a lustaságnak, nagyobb részben az elfoglaltságának tudható be. Én megértem. **(Javasló landonclát tapasztaltok onnál a zűdűlönnél.)**

3. A stábotóval egyetérték. A novelával nem. Mit keres ilyesmire egy "számítástechnika magazin"-ban? Comic Corner se legyen. Ugyanaz mint a novella

Stábifutó előbb, de inkább utóbb biztosan lesz. A novelát annak idején azért nyomatták a Zolei, mert ő tudvalegileg "erősen humán" beállítottságú és a kultúrára akart nevelni titkolt. Egyébként nem ér-tem, miért fáj az a kis olvasnivaló? Ráadásul a szer-zője is baromira hüszke volt rá.

4. Kéne az újságba egyszer egy olyan poszter lenni, amin az van (gyönyörű grafikák közepette) hogy "576 Kbyte! Lehet, hogy egy picit öreklém lenne, de én azért kitenném a többi fölé

Ez a poszter nem valószínű, hogy valaha elkészül – egyelőre vannak jobb témák is. Az öreklémekkel viszont nincs baj, hiszen ki reklámozza minket job-ban önmagunkkal?

5. Az újság PC-konzol aránya időkeles. Nem tudom mit kell ezen nyavalyogni.

Válószerűleg nem árulok el titkok, ha nyilvánosság-ra hozom, hogy tökéletes PC-konzol arány nem léte-zik. Hiszen ha már 1 oldal Konzol is bekerül az ú-j-ságba, akkor akad néhány kedves, jónevelt és fő-leg kulturált PC-s, aki egyből tolat ragad és pénz-t, fáradságot nem sajnálva feldílt levelet ír nekünk (és ez visszatérő is igaz). A baj csak az, hogy mi az ilyen leveleket általában egy elodás mazmálattal a karkába pöcköljük. Talán az oldalszámokelés segí-te, talán nem...

Egy pillanet, ki kell mennem valamiért, mindjárt jövők. Itt is volnék. A június 576-ért mentem. Tehát:

6. Szóval a júniusi számban két PLAYSTATION/PC program is volt (Speedster. Ten pin alley). Abban a feleke sávban sajna nem láttam, hogy mennyi RAM kell, milyen gép. Hát! Így egy ember nem lehet biztos benne, hogy megveszi. Bár igazad van, a dobozán rajta van mindez. De vannak lusta emberek akik inkább rendelkeznek

Ejnye, de kucacsoknak tetszik lenni... Ha olyan lusta az ír, fel kell emelni a telefonot, társasági az 576 Shop számát és megkérdezzük, mi az aktuális játék géplegys. Nehogy már azért ne rendel meg azt a két játékot... Miért kötekelsz?

7. Az Exhumed olvasásakor majd frászt kaptam: "A homok titkai", Marcos nyilván álarcosbálba készült "Nevessz ki tehát Vigilio doktorok" Hogy lehet ilyen baromarcú ki mme: egy egyébként jó játék képet elcsúsztam?

Sokadszor, de utóljára - Vári Zolt tényleg szereti a "Homonok titkai"-t, videóra is vette, ezért ott és ak-kor hívatkozik rá, ahol és amikor akar. A Zoli ne-künk szent és sérthetetlen. **(Azonkívül a képaláírás-szokás és a főcímkék ez esetben én voltam a szerzője. Egy kis meglopi VZ-nek...)**

8. Jó ötlet volt a cikkek végére adni a "szerző" nevét.

9. Szerzők arról az idő szentitől kezdve oda vannak írva, kivétel az az eset, amikor a szerző úgy adja le a cikket, hogy nem írja alá (elfelejtett vagy direkt). Haan kéne a túrdelölök tudni, hogy melyik cikket ki írta? Lehet bátran a tesztelőket szólni az ügyben!

9. Szerintem hülyeség a Cinket lapokban olyan kódokat le-közdönni, amik már egyszer voltak. Pl.: a Time Commando pá-lyakódjai is kétszer jelennek meg

Ök, ez hiba volt, nem készkarva történt. Elné-zést, hocsaként, legközelebb jobban odafigyelünk...

10. Még hogy kevés a fight a Csevegőben? A PC-konzol hü-lyeség nem volt elég? Bár szerintem ezen nem lehet olyan jó mulatni

Mi köli a népek? Gúrkusz és kenyér! A kenyér a magazin, a gúrkusz a PC-konzol harc. Ha tudnád, hogy páran milyen levelet írnak, elsőméd magad! Most is volt egy srác (ő persze nem a "tűz" kategó-

riába tartozik), aki azt kifogásolta, hogy nincs elég SZEK a magazinban. Sőt, még új rovatokat is java-solt, persze hasonló témában (mondjuk a hírek helyett legyen Top-loss Top-ton...). A végén még az is kiderült, hogy talán gépe sincsen, ő egyszerűen csak szeret akar, bármilyen. Halális lpe!

11. Megkérdezném, hogy na lesz oldalszámmelés és ár-emelés, az újság mennyibe fog kerülni. Mert mondjuk az első "többoldali" 576-ét lemegegy az újságoshoz (még nem tu-dom, hogy ár- és oldalszámmelés volt) 318 pénzrel aztán a pacák kezem közé vága az 576-ot. Már épít izem akarok de ekkor észreveszem, hogy röpké 50 Ft-os áremelés történt és 368 pénzbe kerül. END. Talán most elegit írtam. Üdvözlétei Rédey László Budapest

Az újságnak egyelőre NEM megy fel az ára, talán az időn már nem. De fogadj el egy jutánácsot az öregebbtől: SOHA ne menj vásárolni kiszámolt pénz-zel. Ennek két oka is van. 1-A nagyamám szerint mindig legyen nálad valamennyi apró, nehogy a kuty-ta lepisiljen. 2-Mi van akkor, ha megveszed a lapot (kizárólag pénzért, üres a zsebed) és hazafelé meg-szólít egy álomszép bombázó csajszit, hogy 20 Ft-ért ott rögtön teljesít minden kívánságod?

Hi CoVoy! Figyél! Debrecenből írok nektek! A minap ol-vastam a megyei kultuszlapunkban (ugye, milyen kulturált va-gyok?), hogy egy számszék magazin CD mellékletében vinst ta-lláltak Na, mit szólsz??? (Nem tudom elképzelem, hogy egy országosra terjesztett lap vegye a bátorságot, és direkt vinst tegyen a CD-jére (Háború az én képzé-letem elég szegényes...)). **(Ez a Martin szláza. A vírus egyébként azt volt, attól függetlenül, hogy számszékban tarták-e oda, vagy sem. Szóhoz sem jöttél!)** Azt viszont elképzelhetőnek tartom, hogy időbányai készítőket, nem ellenőrizték le mind a 650 MB-ot, valaki hibázott és így került oda a vírus.

Kellemetlen, de elég baj ez nektek, elég rossz rek-lám...Én inkább azt rágom s***be, aki az idejét ví-rus-készítással tölti (itt olyan vírusokra gondolok, melyek komoly kárt okoznak.) Nem tudnád nekem megssigni, hogy már azt zart be a debreceni 576-ból, meg hogy már nincs cédé melléklet, meg hogy már nincs inter-nyet címetek? Simon Tamás, Debrecen

A bolt valószínűleg azért zart be, mert nem ment jól. A CD kérdésre a választ fentebb megtalálod. Ta-lán jó hír, hogy nemcsak a fész Internet-címünk, e-mailünk, homepage-ünk, meg minden ilyen szíltan-cuccunk.

Csavesz Martini Gondolom nem túl sok levél érkezik a szer-készőstől, amit neked címeznek, pláne nem szlovákából. Ha pedig az elvetemült CoVoy-nak mégse sikerült elorozni eme irrományomat – ugye CoVoy nem teszed (?) **(István őrtzi!)** – akkor az már felt siker. **(Válóságn, CoVoy sokkal több levelet kap mint én, de azért néha csurran-csoppon az írog halnak is valami. Levelet további részt azért nem idézem (mindenesetre köszönöm a jó szavakat), mert biztosan akadna egy olyan ked-ves olvasó, aki egyből küldene egy anyázó íro-mányt, hogy "Mért futtatod magad Martin, ezt a le-velet tuti magadnak írtad". Kérdésedre megtalálod a választ, ha figyelmesen elolvassd a Csevegőt.)**

Meg fog-e jelenni a Hexen 2 vagy a Jedi Knight PSX-es konverziója?

Mindkettő meg fog jelenni, de az időn már biztosan nem - a Hexen is csak nemrég jött ki.

Milyen program PSX-re az AIR COMBAT? Egy felejtett repülőszimulátor-törölő-könyv, sajnos túl lassú.

A DARK FORCES Playstation változatát fejlejtőtték-e (mint a DESCENT-nél), vagy maradtak a gyengébb PC-s mi-nőségűnél? Tóth Sándor alias GO RIEN

A DF PSX változata szerintem megegyezik a PC-s verzióval, de én egyáltalán nem találom gyengének. Bátran megragadhat, ha tetszik a stílus. A lap rova-talval kapcsolatban ismét csak azt tudom mondani, hogy dolgozzunk a megközelítőleg optimális megol-dás kialakításán (CD, +oldatok, stb...). Ennyi lett volna a szeptemberi Csevegő, melyben hatalmas tit-kokról rántottam le a leplet, lehet tollat ragadni és véleményezni. Októberben már újra CoVoyt várszál nektek, gondolom kap majd levelet bőven...Adios! **MAINTIN**

MEGKÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
A megjegyzés rovatba írd be:

"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hat évfolyamból az alábbi példányok.

576
KByte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SONY PSX
34999,-



SONY PSX ÚJDONSÁGOK



THE LOST WORLD
HÍVJ!



WARCRAFT II
13900,-



DUKE NUKEM 3D
HÍVJ!



ODDWORLD
HÍVJ!



NHL 98
HÍVJ!



NUCLEAR STRIKE
HÍVJ!

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND
ROBOCOP 3
TOM

KAZETTÁK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
ACROJET	590,-	490,-
ALIEN 3	590,-	490,-
ARCANOID	590,-	490,-
ARNAULT	590,-	490,-
BAZILAND	590,-	490,-
BLUE BARON	590,-	490,-
CALIFORNIA GAMES	590,-	490,-
CHAMPIONSHIP WRESTL	590,-	490,-
CONTINENTAL CIRCUS	590,-	490,-
CRACKDOWN	590,-	490,-
DE LA	590,-	490,-
DOUBLE DRAGON	590,-	490,-
FORGOTTEN DRAGON	590,-	490,-
GAMES WINTER EDITION	590,-	490,-
GENIE WINGS	590,-	490,-
GO FOR GOLD	590,-	490,-
HEROES OF THE LANCE	590,-	490,-
HUNTERS MOON	590,-	490,-
LAST VII	590,-	490,-
LED STORM	590,-	490,-
MC DONALD LAND	590,-	490,-
MICROPROSE SOCCER	590,-	490,-
MIDWINTER	590,-	490,-
MULTIMAX 5	590,-	490,-
MULTIMAX vol. IV	590,-	490,-
MYTH	590,-	490,-
NEIGHBOURS	590,-	490,-
NIGHTSHIFT	590,-	490,-
NINJA RABBITS	590,-	490,-
OUTRUN EUROPA	590,-	490,-
PIRATES	590,-	490,-
PUFFY 3 SAGA	590,-	490,-
Q10 TANK BUSTER	590,-	490,-
QUEDX	590,-	490,-
RICK DANGEROUS 2	590,-	490,-
ROBOCOP	590,-	490,-
ROGAND	590,-	490,-
SILKWOOD	590,-	490,-
SKATIN USA	590,-	490,-
SOCCER DOUBLE 2	590,-	490,-
SOLD FLIGHT	590,-	490,-
ST DRAGON	590,-	490,-
STRIDER II	590,-	490,-
SUMMER CAMP	590,-	490,-
SUPER SCRAMBLE	590,-	490,-
SUPER SPACE INVADERS	590,-	490,-
SWIV	590,-	490,-
TETRIS ES KIKUGI	590,-	490,-
TIGER ROAD	590,-	490,-
TITANIC BLINKY	590,-	490,-
TURRICAN	590,-	490,-
WINTER GAMES	590,-	490,-

N64

CARTRIDGE-OK

	HÍVJ
DUKE NUKEM 3D	HÍVJ
FIFA 64	15900,-
ISS SOCCER DELUXE	15900,-
KILLER INSTINCT GOLD	15900,-
MORTAL KOMBAT THLOGY	HÍVJ
NBA HANGTIME	9900,-
PILOT WINGS 64	12900,-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	12900,-
SUPER MARIO KART	11900,-
SUPER MARIO	13900,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	12900,-
WAVE RACER	HÍVJ
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HÍVJ

C64

LEMEZÉK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
POPEYE COLLECTION	590,-	490,-
POPEYE 1.2.3	590,-	490,-
POSTMAN PAT COLL.	590,-	490,-
POSTMAN PAT 1.2.3	590,-	490,-
A GALTIA	590,-	490,-
A KASTLE	590,-	490,-
ACTION FIGHTER	590,-	490,-
ALIEN 3	590,-	490,-
BAAL	590,-	490,-
BOUTING RALLY	590,-	490,-
BZOM	590,-	490,-
CAPTAIN PIZZ	590,-	490,-
CREATURES	590,-	490,-
CREATURES 2	590,-	490,-
DAILY ATTACK	590,-	490,-
DIE HARD	590,-	490,-
DOUBLE DRAGON 3	590,-	490,-
DYNASTY WARS	590,-	490,-
EMPIRE STRIKES BACK	590,-	490,-
F16 COMBAT PILOT	590,-	490,-
FACE OFF HOCKEY	590,-	490,-
FERRARI CHALLENGE	590,-	490,-
FINAL FIGHT	590,-	490,-
FOOTBALL MANAGER 3	590,-	490,-
GOLDEN AGE	590,-	490,-
GRAND PRIX CIRCUIT	590,-	490,-
HUDDON HAWK	590,-	490,-
JAMES POND 2	590,-	490,-
JAMES	590,-	490,-
LAST NINJA 3	590,-	490,-
LETHAL WEAPON	590,-	490,-
LONG LIFE	590,-	490,-
LOTUS ESPRIT	590,-	490,-
MC DONALD LAND	590,-	490,-
NEW ZEALAND STORY	590,-	490,-
NEWCOMER	590,-	490,-
NO LIMIT	590,-	490,-
NORTH & SOUTH	590,-	490,-
PINK PANTHER	590,-	490,-
POLE POSITION F1	590,-	490,-
PREDATOR	590,-	490,-
RAINBOW ISLAND	590,-	490,-
RAMBO 3	590,-	490,-
RETURN OF THE JEDI	590,-	490,-
ROADRUNNER	590,-	490,-
ROBOCOP	590,-	490,-
ROBOCOP 2	590,-	490,-
RUNNING MAN	590,-	490,-
SHADOW DANCER	590,-	490,-
SHADOW WARRIOR	590,-	490,-
SHINOBI	590,-	490,-
STAR WARS	590,-	490,-
STEIGER	590,-	490,-
STREET FIGHTER 2	590,-	490,-
STREET ROLL	590,-	490,-
SUBURBAN COMMANDO	590,-	490,-
SUPER MARIO	590,-	490,-
SWORD OF HONOUR	590,-	490,-
TEENAGE M. NINJA TURT.	590,-	490,-
TERMINATOR 2	590,-	490,-
TEST DRIVE 2	590,-	490,-
TETRIS ES KIKUGI	590,-	490,-
TOM & JERRY 2	590,-	490,-
TOTAL RECALL	590,-	490,-
TURBO OUTRUN	590,-	490,-
TURRICAN II	590,-	490,-
TURRICAN	590,-	490,-
VENZETTA	590,-	490,-

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER-CD
PC FORMAT-CD
EDGE (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
ESQ (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
SEGA SATURN OFFICIAL
PSX OFFICIAL-CD
NBA MAGAZINE

1590,-
1590,-
990,-
990,-
990,-
1990,-
990,-

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2990,-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2990,-	
PC JOY - ACTION PAD	4990,-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3990,-	
PC JOY - EXPLORER PAD	3990,-	
PC JOY - F3000	6990,-	
PC JOY - MAGNUM 6	6990,-	
PC JOY - MASTER PAD	5990,-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4990,-	
PC JOY - POWER PAD	7990,-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7990,-	
PC JOY - SABRE	5990,-	
PC JOY - SABRE PRO	6990,-	
PC JOY - SPRINT PAD	4990,-	
PC JOY - SWIFT PAD	4990,-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9990,-	
PC JOY - TORNA	2990,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE K&K	3990,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PHOTOS	3990,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SARGA	3990,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÓRKE	3990,-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	1990,-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	6990,-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6990,-	

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
GAME BOY TÖLTETŐ ELEM	1990,-	
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7990,-	
MD JOY - ACTION PAD (8 GOMBOS)	2990,-	
MD JOY - CONTROL PAD	1990,-	
NES ACTION REPLAY	5990,-	
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	5990,-	
NINTENDO 64 JOYSTICK	1990,-	
PSX ÖSSZEHOZÓ KÁBEL	5990,-	
PSX ARCADE STICK	9990,-	
PSX CONTROL STATION PAD	4990,-	
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	9990,-	
PSX PREDATOR GUN	9990,-	
PSX RF KÁBEL	HÍVJ	
PSX 4-5 JOY ELCSÓZÓ	HÍVJ	
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6990,-	
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	6990,-	
SATURN JOY - SIOCHWIMMER	1590,-	
SATURN JOY HÖSSZABRÍTÓ KÁBEL	9990,-	
SATURN PISZTÓV - ENFORCER	9990,-	
SATURN PREDATOR GUN	9990,-	
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3990,-	
SEGA MEGA CD ADAPTER	7990,-	
SNES 6 JATEKOS TRI BAL ADAPTER	3990,-	
SNES ACTION REPLAY V2.0	9990,-	
SNES JOY - ACTION PAD	2990,-	
SNES JOY - SPRINT PAD	3990,-	
SNES JOY - PHANTOM	3990,-	

ÚJGENERÁCIÓS

KONZOLOK

HARDWARE

	HÍVJ
NINTENDO 64	HÍVJ
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	HÍVJ
SONY PSX+1 CONTROL PAD +JEMIO CD	34999,-

SONY PLAYSTATION CD-K

	Fogy. Ár	Akciós Ár
2X EXTREME	13900,-	9900,-
ADIDAS POWER SOCCER	13900,-	9900,-
ALIEN TRILGY PLATINUM	9900,-	13900,-
ALONE IN THE DARK	13900,-	9900,-
ANDRETTI RACING	13900,-	9900,-
ARCA 31	13900,-	9900,-
ASSAULT RIGS	13900,-	9900,-
BATMAN FOREVER ARCADE	13900,-	9900,-
BATTLE ARENA TOSHIMEN 2	13900,-	9900,-
BATTLE STATIONS	13900,-	9900,-
BLACK CROWN	13900,-	9900,-
BLAM MACHINHEAD	13900,-	9900,-
BLAZING DRAGONS	13900,-	9900,-
BROKEN SWORD	13900,-	9900,-
CITY OF LOST CHILDRENS	9900,-	13900,-
COMMAND & CONQUER	13900,-	9900,-
CONTRA LEGACY OF WAR	13900,-	9900,-
COOL BROTHERS	13900,-	9900,-
CRASH BANDICUT	13900,-	9900,-
CRITICOM	13900,-	9900,-
CRUSADER NO REMORSE	13900,-	9900,-
CRYPT KILLERS	13900,-	9900,-
CYBERIA	9900,-	13900,-
DARK WINGS	13900,-	9900,-
DARKLIGHT CONFLICT	13900,-	9900,-
DESTRUCTION DERBY	13900,-	9900,-
INTERNATIONAL MOTTO	13900,-	9900,-
ONE HARD TRILGY	13900,-	9900,-
RAIDON HEART	13900,-	9900,-
PARTYMAN JIM 2	13900,-	9900,-
PILOT MAC	13900,-	9900,-
RACE TO BLACK PLATINUM	13900,-	9900,-
RFA 97	13900,-	9900,-
RHO & KLAWO	13900,-	9900,-
FORMULA 1	13900,-	9900,-
GOX	13900,-	9900,-
GRID RUN	13900,-	9900,-
HEBERER POPORTO	13900,-	9900,-
HEZEN	9900,-	13900,-
IN THE ZONE 2	13900,-	9900,-
INDEPENDENCE DAY	13900,-	9900,-
IRON & BLOOD	13900,-	9900,-
IRONMAN X2 MANKOWAR	13900,-	9900,-
RSX SEPER DELUXE	13900,-	9900,-
JET RIDER	13900,-	9900,-
JOHNNY MOKKATONE	9900,-	13900,-
JUMPING FLASH	9900,-	13900,-
KILLER THE BLOOD	9900,-	13900,-
KING OF FIGHTERS	9900,-	13900,-
LITTLE BIG ADVENTURE	13900,-	9900,-
LOMAX	13900,-	9900,-
LONG SOLDIER	13900,-	9900,-
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	13900,-	9900,-
MECH WARRIOR 2	13900,-	9900,-
MICRO MACHINES V3	13900,-	9900,-
MORTAL KOMBAT 3	13900,-	9900,-
MOTORBIKE GRAND PRX 2	13900,-	9900,-
NBA JAM EXTREME	13900,-	9900,-
NBA LIVE 97	13900,-	9900,-
NEED FOR SPEED	13900,-	9900,-
NEED FOR SPEED 2	13900,-	9900,-
NHL 97	13900,-	9900,-
NHL POWERPLAY	13900,-	9900,-
NOVASTORM	13900,-	9900,-
OVERS OOD	13900,-	9900,-
PALA TOUR GOLF 97	13900,-	9900,-
PERFECT WEAPON	13900,-	9900,-
PHILLOMIA	13900,-	9900,-
PIED	13900,-	9900,-
PORSCHE CHALLENGE	13900,-	9900,-
PRO PINBALL	13900,-	9900,-
PROJECT X 2 NO RELIEF	13900,-	9900,-
RAGE RACER	13900,-	9900,-
RALLY CROSS	13900,-	9900,-
REAR ASSAULT 2	13900,-	9900,-
RELOADED	13900,-	9900,-
RESCUE FVL	13900,-	9900,-
RETURN FIRE	13900,-	9900,-
RIDGE RACER PLATINUM	13900,-	9900,-
RIDGE RACER REVOLUTION	13900,-	9900,-
ROAD RASH PLATINUM	13900,-	9900,-
SAMURAI SHOWDOWN II	13900,-	9900,-
SHILL SHOCK	13900,-	9900,-
SKELETON WARRIORS	13900,-	9900,-
SOL MACH	13900,-	9900,-
SUNSET STRIKE	13900,-	9900,-
SPACE HULK	13900,-	9900,-
SPACE HULK	13900,-	9900,-
SPEEDSTER	13900,-	9900,-
SPOOK	13900,-	9900,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900,-	9900,-
STAR GLADIATOR	13900,-	9900,-
STREET FIGHTER ALPHA	13900,-	9900,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	13900,-	9900,-
SYNDICATE WARS	13900,-	9900,-
TACKER PLATINUM	13900,-	9900,-
TACKER 2	13900,-	9900,-
TEN PIN ALLEY	9900,-	13900,-
THE CROW	9900,-	13900,-
TIL	9900,-	13900,-
TIME COMMANDO	13900,-	9900,-
TOMMY HOO	13900,-	9900,-
TOKYO HIGHWAY BATTLE	13900,-	9900,-
LONG RACER	13900,-	9900,-
TRANSPORT TYCOON	13900,-	9900,-
TRUE PINBALL	13900,-	9900,-
VALLY	13900,-	9900,-
VICTORY BOXING	13900,-	9900,-
VIEWPOINT	13900,-	9900,-
WARCRAFT II	13900,-	9900,-
WING COMMANDER IV	13900,-	9900,-
WIFEOUT PLATINUM	13900,-	9900,-
WIREFOX	13900,-	9900,-
WORMS	13900,-	9900,-

SEGA SATURN CD-K

	Fogy. Ár	Akciós Ár
ALIEN TRILGY	13900,-	9900,-
BATMAN FOREVER ARCADE	13900,-	9900,-
BATTLE MONSTERS	13900,-	9900,-
BLACK FIRE	13900,-	9900,-
COMMAND & CONQUER	13900,-	9900,-
CRIME WAVE	13900,-	9900,-
CRUSADER NO REMORSE	13900,-	9900,-
DARK SAVOR	13900,-	

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center,
Center Court 237
Tel.: 419-4117
(A szökőkútnál)**



**Hamarosan újból 576 KByte Shop nyílik Győrben!
Új címünk: Kisfaludy utca 14.
További információkért hívd a (96)-317-509-es számot!**